

**2CD**

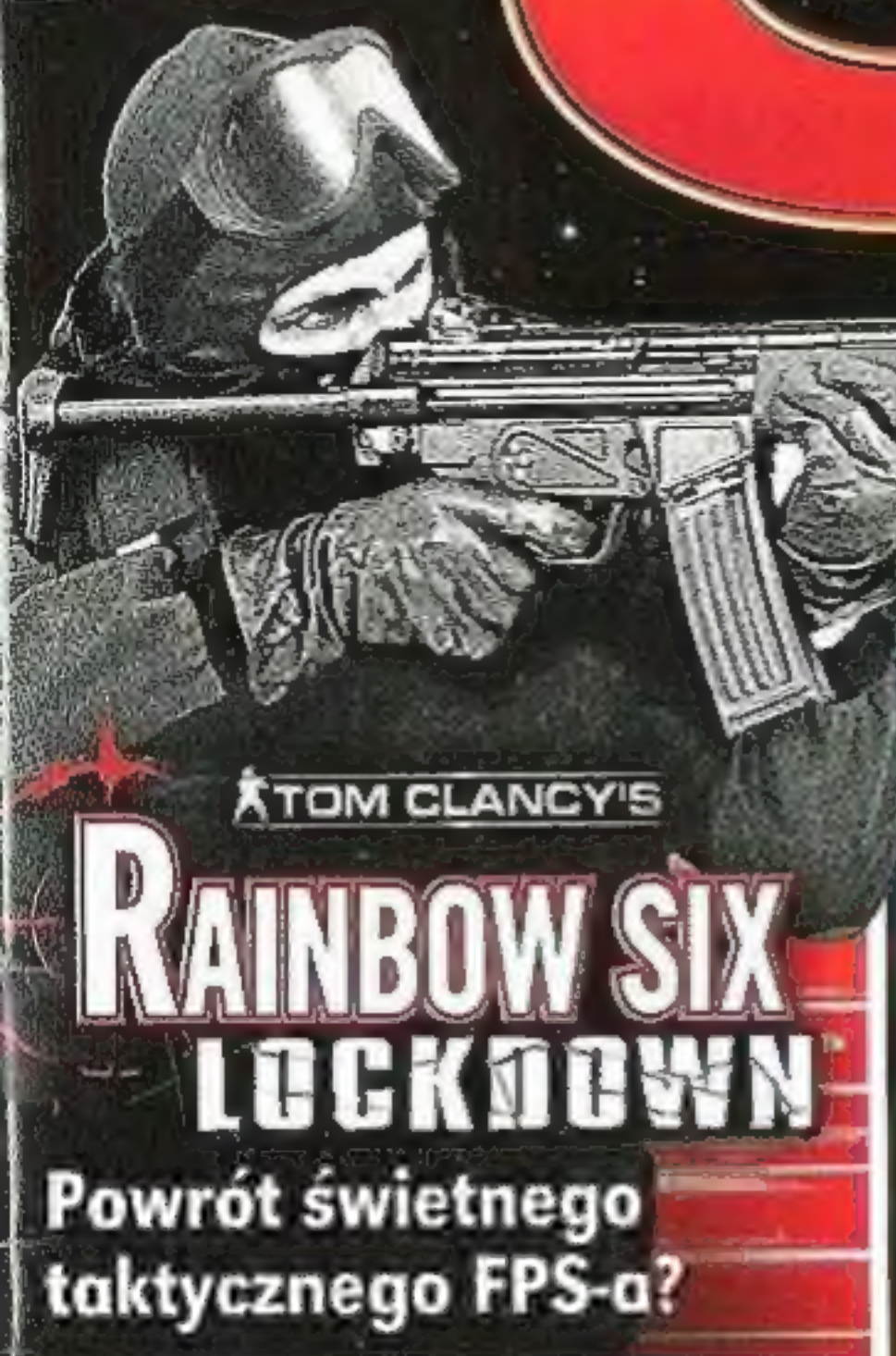
2 PEŁNE  
WERSJE  
GIER!

**DAEMONICA** POLECA WERSJA  
**PURE PINBALL 2.0**

**SZUKAJ TEŻ WERSJI DVD**

# CLICK!

Cena  
**6,50**



**TOM CLANCY'S**  
**RAINBOW SIX LOCKDOWN**  
Powrót świetnego taktycznego FPS-a?



**TOCA RACE DRIVER 3**  
Miała być najlepsza i taka właśnie jest!



**The Godfather THE GAME**  
Graliśmy w komputerową wersję największej gangsterskiej sagi!



**Pierwsza recenzja w Polsce!**

## STAR WARS EMPIRE AT WAR™

Tak dobrej strategii z Gwiezdnych Wojen jeszcze nie było!

Solucja do **Fable**: Zapomniane opowieści.

Nr 03/2006 Cena 6,50 zł (w tym 7% VAT)





## DZIAŁY STAŁE

Spis treści .....	04
Co na CD/DVD? .....	06
Listy .....	64
Ostatnia strona .....	66

## ZAPOWIEDZI

ÜberSoldier .....	08
LMA Manager 2006 .....	10
Championship Manager 2006 .....	10
GTI Racing .....	12
NARC .....	14
The Godfather .....	16
Newsy .....	18

## TEMAT NUMERU

Star Wars: Empire at War .....	22
--------------------------------	----

W końcu jest – najlepsza strategia osadzona w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Stań po jasnej albo ciemnej stronie Mocy i zaprowadź porządek w galaktyce!

## RECENZJE

Rainbow Six: Lockdown .....	26
-----------------------------	----

Najbardziej znana seria taktycznych FPS-ów doczekała się kontynuacji. Czy jest równie dobra jak jej poprzedniczki?

Dynasty Warriors 4 Hyper .....	28
25 to Life .....	30
TOCA Race Driver 3 .....	32

Tak tę grę zapowiadaliśmy i taka jest w swojej finalnej wersji – Codemasters stworzyli najlepszą samochodówkę na PC!

American Conquest: Północ-Południe .....	34
Vivisector: Dusza bestii .....	36
Hammer & Sickle .....	37
Kameleon .....	38
Knights of the Temple II .....	40
Neuro Hunter .....	42
Gene Troopers .....	44

Niespodzianka! Doskonały FPS, który pojawił się znikąd i... nieźle zamieszał. Zobacz sam, co tak bardzo spodobało się nam w dziele studia Cauldron.

Gods: Kraina Nieskończoności .....	46
80 Days .....	48
Combat Mission .....	49
Iniemamocni: Podziemne starcie....	49

## ZAPOWIEDZI



The Godfather s. 16

## TEMAT NUMERU



Empire at War s. 22

## RECENZJE



TOCA Race Driver 3 s. 32

## PORADNIK

Tipsy .....	50
Fable: Zapomniane opowieści .....	51

Solucja do gry RPG stworzonej przez Petera Molyneux. Opisujemy dokładnie główny quest oraz zadania poboczne.

## NIE TYLKO GRY

Windows Vista – nowy system Microsoftu .....	58
--	----

Zobacz, jaką rewolucję szykuje dla posiadaczy komputerów osobistych Bill Gates.

Sprzęt – testy i nowinki .....	60
--------------------------------	----

Tak się jakoś porobiło, że tytuły wstępniaków z numeru na numer przepowiadają pogodę bardziej trafnie niż Omenaa Mensah w TVN-ie. Ostatni tytuł – „Zima, panie, zima...” – jak nic oddaje to, co dzieje się za oknem. Tym razem przewidujemy jednak odwilż – i w pogodzie, i w grach. A czuć ją już w tym numerze...

Branżowa machina zaczyna się rozpędzać.

Przed majowymi targami E3 czeka nas sporo dużych premier – to te tytuły, które nie zdążyły na okres świąteczny, lub te, które wydawcy celowo przesunęli, bo teraz mogą je lepiej zaprezentować. Sporo z tych gier zrecenzujemy w przyszłym numerze, ale i w tym znalazło się kilka tytułów, na które od dawna czekamy. Graliśmy

w wersję beta **The Godfather**. Nasz temat numeru to strategia **Star Wars: Empire at War**. Recenzujemy **TOCA Race Driver 3**, **25 to Life** (niestety, zawód), **Kameleona**, najlepszą grę w Rewolucji Cenowej, oraz duże zaskoczenie tego numeru – słowackiego FPS-a **Gene Troopers**. Mamy też solucję **Fable**, gry RPG wymyślonej przez Petera Molyneux! Dużo? Fakt. Tylko Chuck Norris mógłby dać wam więcej...

Redakcja

Powiadam wam – nowe gry nadchodzą!

Następny Click w sprzedaży już 14 marca!

A w nim na pewno\*:

- recenzje m.in. Heroes of Might & Magic V, Battle for Middle-Earth II, MX vs. ATV i wielu innych,
- emocjonujące, dobre pełne wersje gier oraz wiele innych ciekawych materiałów!

\*na pewno – chyba że mrozy będą trwały dłużej, niż jesteśmy to sobie w stanie wyobrazić.

## KONKURSY

Gry World Racing 2 .....	06
Gry MotoGP 3 .....	15
Gry Age of Empires III .....	59
Sprzęt firmy Saitek .....	61
Sprzęt firmy Saitek .....	62
Gry z serii Heroes of Might & Magic ...	65
Gadżety z filmu Aeon Flux .....	66





## Daemonica

Nazywasz się Nicholas Forepoynt, Haresh al-Dorem, czyli „ten, który rozmawia z umarłymi”. Jesteś jednym z łowców bestii, członkiem wolnego związk tropicieli seryjnych morderców, który dzięki znajomości prozownego języka Daemonica odsłania tajemnice tragicznych zdarzeń i, kiedy to potrzebne, bierze prawo w swoje ręce. Zaciekawiony? **Daemonica to produkcja łącząca elementy przygodówki i RPG-a, w której fabuła stanowi jeden z mocniejszych punktów.**

Minimalne wymagania gry **Daemonica**  
procesor 1 GHz, 256 MB pamięci RAM, karta graficzna z 64 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.

Inne atuty gry to rozbudowany system tworzenia eliksirów magicznych, intuicyjny interfejs, ciekawa grafika i profesjonalnie przygotowana polska wersja językowa. Oto Daemonica – życzymy klimatycznej zabawy!

Instrukcję do gry znajdziesz w pliku manual.pdf na pierwszej płycie z grą Daemonica



## Sprawdź koniecznie!

### ► Heroes of Might & Magic V

Polskie kwestie dialogowe z lokalizacji gry Heroes of Might & Magic V. W pracach nad udźwiękowieniem wzięły udział m.in. takie gwiazdy jak Małgorzata Foremniak jako Isabel, Bogusław Linda jako Agrael, Tatiana Okupnik jako Beatrice, Daniel Olbrychski jako Markal i Wiktor Zborowski jako Godric. Posłuchaj, jak wypadli!



### ► Clouds Kingdom 3

Wyjątkowo udana darmowa platformówka – grywalność ma więcej niż niejedna „duża” produkcja.



### ► MX vs. ATV Unleashed

Wersja demo ścigarki, w której jeździsz na crossowych motocyklach i quadach. Warto!

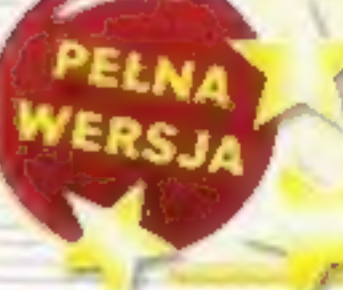


## Pure Pinball 2.0 Redux

Chyba nie wypada nam tego pisać, ale skoro fakty wyglądają tak, a nie inaczej... Pinball Pure 2.0 Redux to najlepszy symulator flipperów dostępny na PC. Zawiera trzy dopracowane w najdrobniejszych szczegółach stoły – **Excessive Speed, World War I Runaway Train**, które dzięki świetnej trójwymiarowej grafice wyglądają naprawdę „jak żywe”.

Zresztą nie ma o czym opowiadać – kiedy uruchomisz tę grę, przekonasz się sam, jak bardzo wciągają. Tylko nie mów, że nie ostrzegaliśmy!

Minimalne wymagania gry **Pure Pinball 2.0 Redux**  
procesor 700 MHz, 128 MB pamięci RAM, karta graficzna z 32 MB pamięci, system operacyjny WIN 98/2000/ME/XP.



## Zawartość płyt CLICK! 03/2006

### CD1

- **Pełna wersja:** Daemonica
- **Wersja demo:** MX vs. ATV
- **Freeware:** Clouds Kingdom 3

### Extra:

Polskie kwestie dialogowe z lokalizacji Heroes of Might & Magic V

### Tapety:

25 to Life

### CD2

- **Pełna wersja:** Pure Pinball 2.0 Redux
- **Wersja demo:** Stubbs the Zombie

### DVD

- **Pełna wersja:** 25 to Life

### Daemonica

Pure Pinball 2.0 Redux

### Wersje demo:

- MX vs. ATV Unleashed
- Stubbs the Zombie
- Star Wars: Empire at War
- Rainbow Six: Lockdown
- Crashday
- Time Shift

### Freeware:

- Clouds Kingdom 3
- Trackmania Nations ESWC

### Program:

3D Mark 06

### Extra:

Polskie kwestie dialogowe z lokalizacji Heroes of Might & Magic V

### Tapety:

25 to Life

Jeśli podczas instalacji demo TimeShift wyskakuje ci błąd nr 601, możesz temu zaradzić zmieniając nazwę katalogu **C:\Program Files\Common Files\InstallShield** (np. na InstallShield2). Powinno pomóc! Gdyby coś po tej zmianie nie chciało działać, po prostu zastąp nowo utworzony katalog starym.

## Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wystaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

**(0-71) 341-20-83 wew. 100**  
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

**Wydawnictwo Bauer**  
ul. Sukienice 6  
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:  
„**REKLAMACJA CLICK!**”

Z okazji wydania World Racing 2 mamy dla Was odlotowy konkurs SMS-owy.

# KONKURS SMS



**Do wygrania**  
**5 gier World Racing 2**  
**oraz 3 kierownice FORCE FEEDBACK Apollo Multimedia.**  
**Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:**

**World Racing 2 to doskonała gra:**

- A) RPG    B) strategiczna    C) wyścigowa**

Odpowiedź wpisz według schematu:

CLICK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 roku.







Czasem podczas walki  
będziesz mógł liczyć  
na kumpli z ruchu oporu.

Nie minął jeszcze miesiąc,

jak opisywałem grę,  
w której wcielasz się  
w zombi, a już Rednacy  
podrzucił mi kolejną.  
Cóż, widać kierowanie  
truchłem ma  
przyszłość.

# ÜBERSOLDIER



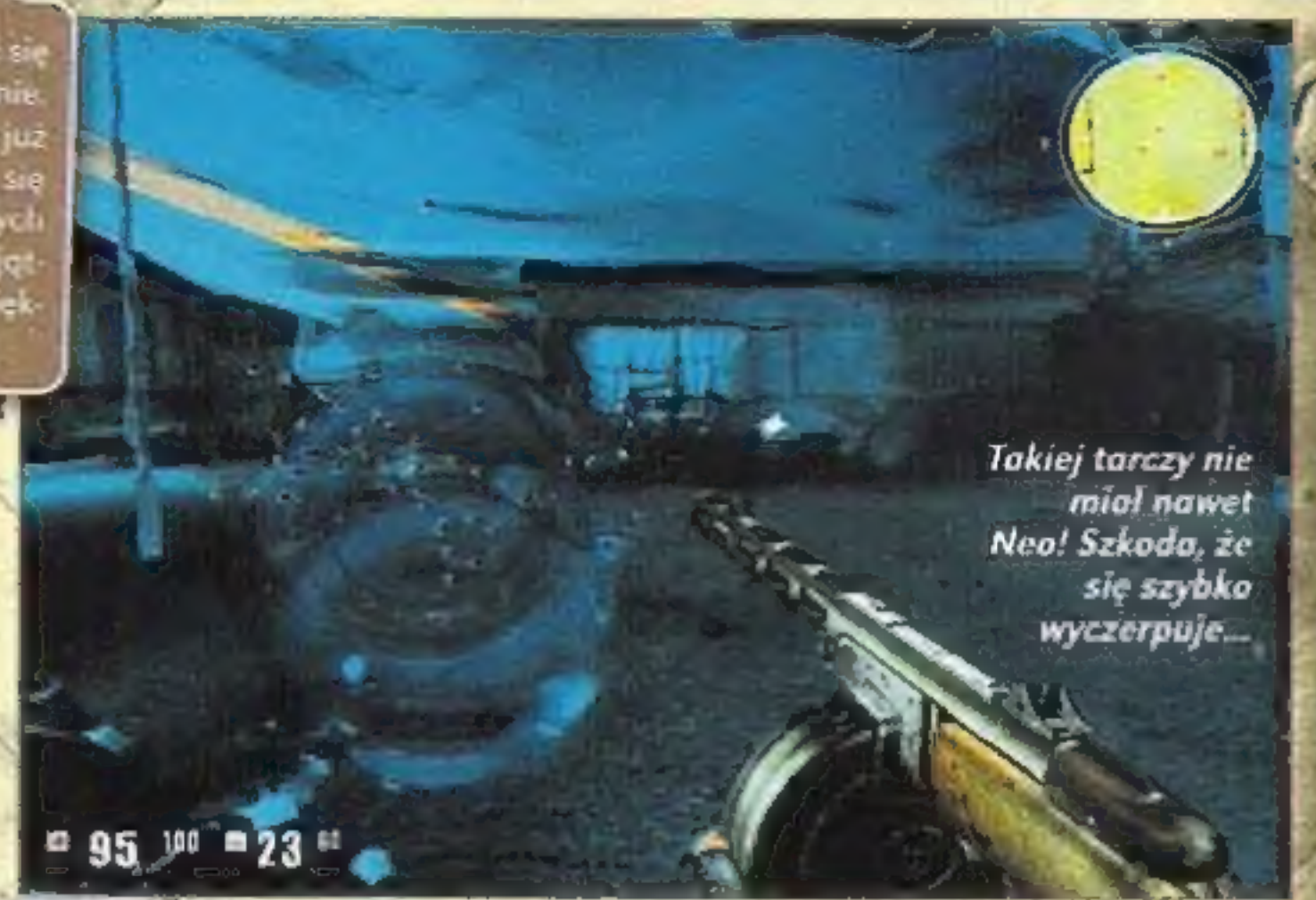
Zamiast targać ten  
granat, kielicha byś  
przyniósł!

Ale to już było...

Początkowo ÜberSoldier miał nazywać się East Front. Autorzy zmienili jednak zdanie. Być może dlatego, że na PC pojawił się już cały cykl gier o tym tytule, składający się z czterech strategii Tolansoftu, powstałych w latach 1997-1999. Nie były jakies wyjątkowo nieudane, jednak przeszły bez większego echa.



Widać, że to  
niemiecki szpital.  
Podłoga aż lśni!



Takiej tarczy nie  
miał nawet  
Neo! Szkoda, że  
się szybko  
wyczerpuje...

ÜberSoldier jednak, poza głównym założeniem, nie ma ze wspomnianym Stubbs the Zombie nic wspólnego. Co prawda, kierowany przez ciebie bohater powinien gnść sobie gdzieś spokojnie, zamiast biegać i strzelać do ludzi, ale do stereotypowego żywego trupa mu bardzo daleko. To prawdziwy NadŻołnierz.

Ernst Sheffer to kawał drania, to od niego wszystko się zaczęło. Choć zginąłś sobie spokojnie, ten hitlerowski naukowiec nie daje ci spokoju. Nie po to dowiedział się od tybetańskich mnichów, jak wskrzeszać umarłych (a owi mnisi pewnie często bywali na Haiti, co?), żeby teraz z tej wiedzy nie skorzystać. Jednak ty nie będziesz jego najlepszym tworem – zamiast działać po jedynej słusznej stronie, dołączysz do ruchu oporu...

Fabule jednak dalej zdradzać nie będę, pewnie nieco więcej przeczytasz o niej w recenzji. Historia będzie dość istotna, a rosyjscy programiści z Burut nie żałują przeróżnych filmów przerywnikowych (na silniku gry). Póki co miałem okazję pograć w dość zaawansowaną betę ÜberSoldier i z tego, co widziałem, gra jest właściwie gotowa do wypuszczenia na rynek.



Ten gość  
chyba nie lubi  
zapachu  
prochu...

Oczywiście pewne elementy mogłyby zostać jeszcze bardziej dopracowane, ale zdarzało mi się już widzieć wersje finalne ze znacznie większą liczbą błędów.

NadŻołnierz to dość typowy FPS, jednak wzbogacony o kilka niespotykanych dotąd w tym gatunku rozwiązań. Jako zwłoki obdarzone nieprzeciętnymi zdolnościami (choć niestety nie nieśmiertelne) będziesz nie tylko bardzo skuteczny w walce, ale dostaniesz też możliwość korzystania z nadprzyrodzonych możliwości.

**NadŻołnierz to dość typowy FPS, jednak wzbogacony o kilka niespotykanych dotąd w tym gatunku rozwiązań.**

gólnie efektownie wygląda tarcza ochronna, którą możesz się otoczyć na jakiś czas. Zatrzymuje ona wszystkie pociski (które się do niej „przyklejają”, efekt identyczny jak w „Matrixie”), przez co sprawia, że przez moment jesteś prawie nienaruszalny.

Z innych ciekawostek warto wspomnieć o systemie rozwoju postaci, który



został tu umiejętnie wpleciony w mechanizm rozgrywki. Dodatkowe bonusy zyskujesz, gdy

w odpowiednio krótkim czasie wykonasz jakąś czynność. Gdy np. zaszlachtujesz wroga nożem, w prawym dolnym rogu ekranu pojawi się pasek odmierzający czas. Jeśli zdążyś zabić w ten sam sposób jeszcze dwóch drani, dostajesz bonus (w tym przypadku zwiększenie maksymalnego zdrowia). Analogicznie sytuacja wygląda z wykonywanymi w małych odstępach czasu strzałami w głowę.

Dobór broni w ÜberSoldier jest bardzo satysfakcjonujący. Znajdziesz tu kilka zabawek typowych dla gier z okresu drugiej wojny, ale autorzy zapowiadają jeszcze dodatkowo sprzęt i gadżety rodem z science fiction. Na razie nie wiadomo nic o tym, czy będzie można kierować pojazdami, za to na pewno skorzystasz ze stacjonarnych działek. Ponoć też dzięki „zaawansowanemu silnikowi fizycznemu” do walk zaangażujesz również otoczenie, ale w becie tego nie uświadczylem. Owszem, można strzelać do łatwopalnych materiałów w beczkach i przesuwac krzesła, ale rewolucji tu nie ma.

Nie należy się też jej spodziewać w grafice, która, choć przyzwoita, odstaje nieco od wielkich zachodnich produkcji pokroju F.E.A.R. ÜberSoldier ma za to swój specyficzny styl, który przypomina mi nieco gry bazujące na silniku LithTech (m.in. Blood 2 i No One Lives Forever). Czy ma szansę na dostanie się do panteonu FPS-ów? Kto to wie... Choć raczej nie spodziewaj się, że w Rosji pod nazwą Burut powstaje drugie Valve.

## ÜberSoldier

Producent: Burut Software

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.burut.ru/>

Premiera: marzec 2006

Gatunek: FPS

znakomity pomysł na tarczę ochronną • kilka ciekawych rozwiązań

mimo wszystko to wciąż dość typowy FPS

Half-Life'a nie zgniecie, ale na tle masy sztamponowych tytułów z tego gatunku prezentuje się niegorzej. Zostań Neo!



# CHAMPIONSHIP manager 2006™

Czwarta edycja była hitem, piąta okazała się porażką. Co ciekawego zaprezentuje najnowsza część Championship Managera?

**B**ez wątpienia najważniejszą zmianą jest nowy, trójwymiarowy tryb meczowy. Nie będzie to jednak engine pokazujący mecz tak jak w seriach FIFA czy Pro Evolution Soccer. Kulki reprezentujące piłkarzy nabiorą nieco kształtów – teraz będą przypominać pionki – zaś boisko będziesz mógł oglądać z różnych kątów. Łącznie dostaniesz aż jedenaście rzutów kamery, a wśród nich m.in. telewizyjny, izometryczny czy tradycyjny. Nowy silnik meczowy nosi nazwę Gameplan 3D.

Większy wpływ na przebieg meczu będą miały ustalenia taktyczne. Pojawią się nowe opcje i ustawienia, przy opracowaniu których pomaga Mervyn Day – szkoleniowiec angielskiego zespołu Charlton Athletic. **Bardziej precyzyj-**

Pionek z numerem 7 podaje na lewe skrzydło...



**nie będziesz mógł na przykład określić zadania bloku defensywnego.** Nie tylko wybierzesz sposób krycia (strefowy czy jeden na jeden), ale i ustalisz między innymi, w jakich sytuacjach dany obrońca będzie mógł przekazać pilnowanego piłkarza koledze z drużyny i udać się do pod bramkę przeciwnika. **Grę swojego zespołu będziesz mógł prześledzić na spo-**

**kojnie dzięki rozbudowanemu trybowi powtórek.** Zobacysz w nim nie tylko gole i najciekawsze sytuacje meczu, lecz również kluczowe odbiory piłki czy najbardziej błyskotliwe podania do napastników.

W Championship Manager 2006 pojawi się nowy system odpowiadający za zadowolenie piłkarzy, a także opcja rozmów

Codemasters też potrafi robić menedżery.

## LMA Manager 2006

**Mistrzowski puchar rozgrywek piłkarskich menedżerów stoi na półce twórców Football Managera. Do gry wchodzi jednak beniaminek – LMA Manager 2006 – który może sprawić niemałą niespodziankę....**

**L**MA Manager 2006 utrzymany jest w innym stylu niż wypełniony suchymi tabelkami i wykresami (za które, swoją drogą, go uwielbiamy) Football Manager. **Autorzy większą uwagę przywiązują**

**do wrażeń estetycznych, wobec czego zobaczysz więcej kolorowych ekranów i efektownych ozdobiaków.** Mniej będzie statystyk, a więcej wyciągania wniosków na temat piłkarzy na podstawie treningów oraz – przede wszystkim – samych meczów. „Mistrzowie kodu” pracują uparcie nad tym, aby podczas rozgrywanych spotkań



faktycznie dało się zauważyć, kto jest w formie, a komu ona nie dopisuje.

Do największych sukcesów sportowych nie dochodzi się bez wytrwałej pracy na treningach. W LMA Manager 2006 dostaniesz pełną kontrolę nad tym aspektem pracy menedżera. Opcja treningowa ma być zarówno rozbudowana, jak i wygodna w obsłudze. Wyznaczysz zajęcia nie tylko na dany dzień tygodnia, ale i na poszczególne godziny dla każdego zawodnika z osobna. A jeśli nie zechcesz aż tak się w to angażować, możesz zlecić szkolenie zespołu asystentowi i trenerom. **Wyćwiczone zagrania przetestujesz podczas sparingów, których przebieg prześledzisz za pomocą trójwymiarowego silnika meczowego** (więcej o tym nieco dalej).

Nieodłącznym elementem piłkarskiego sezonu są okienka transferowe, w któ-



z podopiecznymi. Autorzy umieścili około trzydziestu wydarzeń wpływających na zawodników w pozytywny bądź negatywny sposób. Każde z nich będzie miało inną „wagę” – nikt nie będzie się długo

cznie pierwszy sezon z zadowalającym budżetem, niezależnie od tego, jak wygląda jego sytuacja finansowa w rzeczywistości. Drobiazg, a cieszy.

realistyczne wyniki ze wszystkich krajów – co, na co np. Football Manager nie pozwala. Jakby tego było mało, wybranie tej opcji ma rzekomo nie wpływać znacząco na szybkość rozgrywki. Nie pytaj, jak to możliwe...

Podobnie jak w poprzedniej części, będziesz miał do dyspozycji ligi z 26 krajów (w tym także z Polski). Programiści szykują garść poprawek w bazie danych, więc historie piłkarzy i rozgrywek, budżety klubów, sposób losowania terminarzy ligowych oraz spotkań pucharowych będą aktualne i poprawione w stosunku do CM 5.

A propos terminarzy: ten leżący w biurku szefa Beautiful Game Studios zakła-

## Championship Manager 2006

Producent: Beautiful Game Studios	Dystrybutor PL: Canega
<a href="http://www.championshipmanager.co.uk/">http://www.championshipmanager.co.uk/</a>	
Premiera: maj 2006	
Gatunek: menedżer piłkarski	
	rozsądne rozwiązanie z trójwymiarowym trybem meczowym • gros nowych opcji
	Championship Manager 5 też miał być świetny...
Trudno mieć zaufanie do Beautiful Game Studios po tym, co zrobili z Championship Managerem 5. Ale... może warto dać szansę CM 2006?!	

da, że Championship Manager 2006 trafi na półki sklepowe w maju tego roku. Czyli tuż przed mundialem...

## Kulki reprezentujące piłkarzy nabiorą kształtów – teraz będą przypominać pionki – zaś boisko będziesz mógł oglądać z różnych kamer.

martwić bolesnym upadkiem na treningu, ale już długotrwałe problemy rodzinne mogą wykluczyć kopacza z gry na najwyższym poziomie na kilka, a nawet kilkanaście kolejek ligowych.

Dzięki rozwiniętej opcji rozmów z piłkarzami będziesz mógł odnieść się do ich problemów na kilka możliwych sposobów (od 3-8). Kłopoty zawodników będą spisane w ich profilach, więc szybko dojdiesz do tego, którzy z nich mają powody do niezadowolenia. **Wszyscy piłkarze będą mieli własną osobowość**, w związku z czym w różny sposób będą reagować na twoje słowa.

Kolejną nową opcją będzie tzw. „dobroczyńca klubu” (w oryginale – club benefactor). To typowe ułatwienie przeznaczone dla graczy, którzy nie lubią kłopotać się z problemami finansowymi (a kto lubi?). Jeśli je włączysz, wybrana przez ciebie drużyna za-

Ciekawie zapowiada się także opcja „symulacji świata” (simulate world). Sprawia ona, że **mecze prowadzone na całym świecie** (nie tylko w ligach wybranych przez ciebie jako grywalne) będą **symulowane za pomocą głównego silnika meczowego**. Uzyskasz dzięki temu

Tutaj mecz w tradycyjnym ujęciu...



Mówią, że liczy się taktyka, ale kiedy masz w zespole Lamparda...



rych drużyny mogą wzmacniać swój skład nowymi piłkarzami, a także pozbywać się graczy niepotrzebnych. Taka możliwość pojawi się, rzecz jasna, również w LMA Manager 2006. **Przyszłe gwiazdy futbolu znajdą dla ciebie skauci lub wyłapiasz ich sam z listy transferowej.**

Krok kolejny to negocjacje. Będą one bardzo rozbudowane, bowiem umowy transferowe w LMA Manager 2006 będą wiązały się z szeregiem szczegółowych klauzul, które trzeba będzie wypełnić. **W transfery będą się mieszać menedżerowie zawodników, a także władze klubów.** Jeśli twój prezes od-

niesie wrażenie, że wyrzucasz pieniądze w błoto, zwróci ci uwagę i zatrzyma ne-

## Wydarzenia ze świata piłki nożnej pokaże wirtualny kanał telewizyjny o nazwie Football One.

gocjacje. Menedżerowie natomiast – tak jak w życiu – nieraz namieszają swoim klientom w głowach, kierując się chęcią zarobienia jak największych pieniędzy.

O wydarzeniach ze świata piłki nożnej dowiesz się z... wirtualnego kanału telewizyjnego o nazwie Football One. W pre-



zentowanych magazynach zobaczysz ostatnie wyniki, aktualne tabele i posłuchasz wieści na temat klubów i piłkarzy. **Co ciekawe, wiadomości będzie czytał sam Gary Lineker (były świetny piłkarz).** Poza tym na kanale Football One obejrzyysz powtórki najlepszych bramek kolejk, które komentował będzie Barry Davies (komentator sportowy ze stacji BBC). Analizę meczów przeprowadzi wspomniany Gary Lineker w towarzystwie Alana Hansena (również eksperta BBC).

**Mecze w LMA Manager 2006 będziesz oglądał w pełnym trójwymiarze.** Wprowadzicie engine, z którego będzie korzystała gra, wygląda niczym młodszy brat przy silniku konkurencyjnego FIFA Managera, ale i tak gracze powinni być zadowoleni. Piłkarze popi-

szą się dziesiątkami różnorodnych zagrywek, sztuczek technicznych, przewrotek, wolejów etc. Poza tym w czasie meczu – nie przerywając oglądania go – będziesz miał możliwość zmienić styl gry podopiecznych, formację i wykorzystywaną taktykę.

Fanom piłki nożnej wiele razy obiecywano niewyobrażalnie wręcz realistyczne i rozbudowane menedżery piłkarskie, które w rzeczywistości okazywały się co najwyżej mierne (świetnym przykładem Championship Manager 5). LMA Manager 2006 raczej nie zdetronizuje Football Managera, ale może zainteresuje graczy, którzy chcą pobawić się w menedżera, nie patrząc przy tym na ekran wypełniony cyferkami od lewa do prawa.

## LMA Manager 2006

Producent: Codemasters	Dystrybutor PL: CD Projekt
<a href="http://www.codemasters.co.uk/lma2006/">http://www.codemasters.co.uk/lma2006/</a>	
Premiera: marzec 2006	
Gatunek: menedżer piłkarski	
	rozbudowane opcje treningowe • realistyczny system transferowy • silnik meczowy 3D
	konsolowy styl • niewiele statystyk
Menedżer, który ze względu na konsolowy rodowód stawia na rozgrywkę mniej złożoną, za to bardziej efektowną niż w FM. Może być ciekawie...	



**Moda na uliczne racery nie mija. Wręcz przeciwnie, pojawia się ich coraz więcej. Już w marcu na półki trafi kolejny, tym razem polski tytuł – GTI Racing.**

# GTI RACING



Minister zdrowia ostrzega; od nadużywania garbusa psuje się wzrok.

**P**oczątkowo gra miała nosić nazwę VW Golf Racer, gdyż ścigać się w niej można było tylko różnymi wersjami tej popularnej wśród picerów – czyli tuningowców – fury. Po pewnym czasie jednak **panom z Techlandu udało się namówić producenta samochodów z Wolfsburga, by w grze pojawiły się również inne modele tej marki.** Tak VW Golf Racer stał się GTI Racing, a my mieliśmy okazję zapoznać się z wersją beta gry.

Przykro pisze się takie słowa, szczególnie gdy dotyczą one rodzimej produkcji, jednak w GTI Racing nie ma zbyt wielu elementów wyróżniających ten tytuł spośród innych. **W grze znajdzie się tylko 15 (!!!) licencjonowanych volkswagenów,** które będzie można

objeżdżać w 70 wyścigach. Tradycyjnie już, w garażu podrasujesz swoją brykę, upiększysz jej tyłek spoilerem i zainstalujesz zbiorniczek z nitro. Mimo stosunkowo dużej liczby dostępnych modyfikacji GTI Racing należy do tych zręcznościówek, w których wszelkie zmiany w układzie jezdnym i silniku oraz montowanie wypasnych części karoserii to raczej tylko miły dodatek, niemający realnego wpływu na osiągi pojazdu.

Właśnie ta zręcznościowość jest największą słabością nowego racera z Techlandu. W wersji beta oddane do dyspozycji auta prowadziło się bardzo łatwo. Do tego stopnia, że **granie sprowadzało się do pokonywania kolejnych kilometrów bez najmniejszych emocji.** Trudno też mówić o wyścigu, kiedy niemal na starcie możesz wyeliminować całą konkurencję. Niemożliwe? A jednak! Żeby to uczynić, wystarczy wypchnąć delikatnie z trasy, najlepiej za jakieś niezniszczalne ogrodzenie (murek, metalowy płotek etc.). Po takim zabiegu masz pewność, że przeciwnik nie wróci już do wyścigu.

Są też inne wady, które przeszkadzają podczas prowadzenia fury. Po pierwsze, nie widać i nie czuć, że to auto naprawdę skręca. Wygląda tak, jakby obracało się wokół własnej osi, pokonując każdy zakręt bokiem. Drugą wadą jest nadmierne bujanie się samochodu podczas korekty kierunku jazdy. To z kolei sprawia wrażenie, jak gdyby auto „zawieszone” było na sprężynkach, a nie na prawdziwych amortyzatorach. Co ciekawe, nic nie zmieniło się, kiedy maksymalnie obniżyłem zawieszenie. Wrażenie to odczuwalne było głównie wtedy, gdy prowadziłem swojego VW w widoku ze środka.

**Mając za konkurentów Need for Speed: Most Wanted czy TOCA 3, GTI Racing trudno będzie się przebić.**

na nowe za zarobioną w rajdach kasę. I w tej kwestii Techland postarał się bardzo, bo **tuningowe bajery pochodzą wprost od najlepszych dostawców tego typu materiałów. Wśród nich znalazły się takie sławy, jak: Koenig, Brembo, Zender i Kerscher.** Niestety ich instalacja niewiele zmienia w modelu jazdy.

**W wersji beta mogłem pośmigać tylko po niemieckich drogach** – mam nadzieję, że reszta tras będzie o wiele bardziej interesująca. Tak samo zresztą jak grafika, która co prawda korzysta z nowiutkich efektów graficznych, ale do Need For Speed: Most Wanted ciężko ją porównywać. Problemem dla mnie okazała się również muzyka, która przypomina stylem „manieczki” nagrywane w garażu ślusarza, podczas gdy ten akurat pracował szlifierką.



A teraz zrób stójkę!

## GTI w liczbach

W GTI Racing **dostępnych będzie 15 modeli VW,** od pocziwego garbushka, przez New Beetle'a i Touarega, po najnowsze modele koncepcyjne koncernu z Wolfsburga. 60 tras umieszczono w sześciu państwach, m.in. w Niemczech, Francji i USA. W liczbie 70 można zliczyć wszystkie rodzaje wyścigów, a wśród nich: czasówki, drifty i „ostatni odpada”. Ponad setka tuningowych części pochodzi z fabryk kilkunastu najlepszych na świecie firm.

**Mimo wszystkich uwag krytycznych GTI Racing ma w sobie coś,** co pozwala mieć nadzieję, że koniec końców będzie to przyzwoita produkcja (tym bardziej że to wersja beta i niektóre elementy mogą zostać poprawione). Niemniej jednak wielkiego sukcesu jej nie wróżę, bo mając za konkurentów wspomniane Need for Speed: Most Wanted czy recenzowane w tym numerze TOCA 3, GTI Racing trudno będzie się przebić.

## GTI Racing

Producent: Techland	Dystrybutor PL: Techland
<a href="http://www.techland.pl/">http://www.techland.pl/</a>	
Premiera: marzec 2006	
<b>Gatunek: samochodówka</b>	
	wymagający przeciwnicy • grafika • niezła prędkość
	model jazdy • detekcja kolizji • bujanie • muzyka • trochę biedne trasy
Nad grą trzeba jeszcze popracować. GTI Racing potencjał ma, ale z tak ubogim asortymentem (tylko 15 volkswagenów) może być zwyczajnie nudno.	

Autor: Hedo



Album rodzinny Schumacherów?!



Niewielkie problemy z detekcją kolizji...



od  
**18**  
lat

Tylko dla dorosłych

Tajniak musi się ukrywać...

Jazda motocyklem  
to niebezpieczna  
rzecz.

Super Express i Fakt będą miały o czym pisać – Midway szykuje nową, PeCetową wersję swojej klasycznej gry z automatów. Będzie i przemoc, i prostytutka, i narkotyki...

**S**tarsi czytelnicy Clicka mają szansę pamiętać oryginalną wersję gry NARC (patrz: ramka poniżej), strzelanki, w której dwójka głównych bohaterów, członków specjalnej jednostki policji, walczyła w niedalekiej przyszłości z dilerami narkotyków. Choć pod koniec lat 80. gry z automatów nie przyciągały takiej uwagi mediów, jak dziś zdarza się to z kontrowersyjnymi tytułami

mi wydawanymi na konsole czy PeCety, **NARC budził oburzenie już w swojej pierwszej, oryginalnej wersji** ze względu na mocne, krwawe sceny przemocy. Tymczasem nowa odsłona tej klasycznej produkcji idzie dużo dalej...

Wystarczy wspomnieć, że wydana jeszcze w zeszłym roku konsolowa wersja NARC-a znalazła się na liście dziesięciu najbardziej brutalnych gier, opracowanej przez amerykańską organizację Family Media Guide. Zestawienie to cytowały nawet polskie media, m.in. TVN i Gazeta Wyborcza. Na co zwrócili szczególną uwagę strażnicy praworządności z FMG? W nowym NARC-u gracz może zdecydować, czy chce być dobrym, czy złym gliniarzem. Jeśli wybierzesz tę pierwszą opcję, znalezione przy dilerach narkotyki oddajesz do policyjnego magazynu. Kiedy jednak stwierdzisz, że trzymanie się litery prawa jest dla mięczaków, zarekwirowany towar możesz... skonsumować, aktywując różnego rodzaju pomocne w walce bonusy.

**Kiedy zażywasz marihuanę, zwalnia czas, działa więc podobnie jak efekt bullet-time w grze Max Pay-**

**ne.** Kiedy przyjmujesz LSD, cały obraz zmienia się nie do poznania, a wraz z nim wygląd przeciwników – zamiast normalnych twarzy mają oni wtedy diaboliczne maski, łatwo więc rozróżnić ich w tłumie. Łącznie w grze występuje pięć rodzajów narkotyków, a najpotężniejszym z nich jest tzw. Liquid Soul, który sprawia, że przez pewien czas jesteś praktycznie nie do pokonania.

**Kontrowersyjny temat i ostre sceny sprawia, że NARC będzie miał tyle samo przeciwników, co zwolenników.**

Czy to oznacza, że Midway namawia graczy do zażywania narkotyków? Byłoby to tym dziwniejsze, że w swojej pierwszej, przeznaczonej na automaty wersji gra promowała hasło „Say No to Drugs!” (czyli „Narkotykami powiedz: nie!”). Używanie nielegalnych substancji ma też swoje ciemne strony – i to zarówno w życiu, jak i w grze. Kiedy zbyt często pomagasz sobie używkami, twój bohater zaczyna wpadać w uzależnienie. Jeśli na czas z niego nie wyjdzie, zaczyna tracić punkty zdrowia, a potem nieoczekiwanie pada bez przytomności i budzi się w losowym miejscu mapy, bez broni i żadnego ekwipunku. Od czasu

do czasu twoi zwierzchnicy przeprowadzają też testy i jeśli wykryją narkotyki w twoim organizmie, odsuwają cię od służby. Wtedy, by znów wkraść się w łaski przełożonych, musisz udowodnić, że jesteś jednak porządnym stróżem prawa.

Będzie to możliwe dzięki temu, że gra przypomina w swojej strukturze serię GTA. Jej akcja toczy się na otwartej mapie, więc poza misjami fabularnymi – a również w ich trakcie – można zająć się zadaniami pobocznymi. Należy do nich m.in. aresztowanie pomniejszych ulicznych dilerów,

zatrzymywanie sprawców innych przestępstw (wymuszenia, wandalizm, prostytutka), ale także – oczywiście tylko wtedy, gdy wybierasz rolę złego policjanta – sprzedaż narkotyków przechodniom.

**Testy narkotykowe, walka z uzależnieniem, aresztowanie dilerów i inne podobne elementy gry będą zrealizowane w postaci minigier.** Większość z nich będzie wymagała refleksu i precyzji w sterowaniu – np. podczas testów będziesz musiał przejechać kursorem po widocznej na ekranie linii (trudne, gdy jesteś „pod wpływem”), a zatrzymując dilerów, trzeba będzie wpierw



**NARC** w oryginalnej, przeznaczonej na automaty wersji trafił na rynek w 1988 roku. Bohaterami tej gry byli policjanci Hit Man i Max Force (kto to wymyślił?!), którzy walczyli z gangiem o nazwie K.R.A.K. i ich liderem, znanym jako Mr. Big. Twórcą gry był Eugene Jarvis, odpowiedzialny za najbardziej klasyczne gry z automatów, w tym tytuły takie, jak m.in. Robotron, Defender, Crus'n. NARC był też pierwszym automatem w historii, w którym wykorzystano 32-bitowy procesor!





Zjadłeś moją złotą rybkę! Zabiję cię, sukinkocie!



GTA: Hong Kong  
- to by było coś...

szybko wciskać klawisz akcji, by przełamać opór kryminalisty, potem zaś w odpowiednim momencie kliknąć myszką, gdy widoczny na ekranie wskaźnik (reprezentujący siłę policjanta) znajdzie się w najwyższym miejscu.

Kilka słów o fabule. Akcja **NARC** toczy się na trzech „mapach” – w amerykańskim mieście Rockland, gdzie trafiasz na ślad Liquid Soul; azjatyckiej metropolii Kowloon, w której poszukujesz łącznika znającego kryjówkę producenta narkotyku; oraz na tropikalnej wyspie gangstera o pseudonimie Mr. Big, który jest twoim ostatecznym celem. **Podobnie jak w oryginalnej wersji gry, na misję możesz wysłać jednego z dwóch policjantów** – Jacka Forzenskiego lub Marcusa Hilla. **Obu głos podkładają znani aktorzy**, temu pierwszemu Michael Madsen (m.in. „Kill Bill”), temu drugiemu czarnoskóry Bill Bellamy (m.in. „Męska gra”).

Madsen i Bellamy to nie jedyne znane osobistości zatrudnione do prac nad tym projektem – usłyszysz tu również głosy aktorów Rona Perlmana i Michaela Wincotta. **Jeszcze więcej gwiazd znajdzie się na soundtracku gry.** Poza utworami nagranych specjalnie na potrzeby gry przez mniej znanych wyko-

nawców (m.in. Jelly Joe, Point Game) z głośników popłyną także klasyczne utwory Cypress Hill („Hits From the Bong”), Curtisa Mayfiel-da („Pusherman” i „Freddie’s Dead”) czy The Stranglers („Golden Brown”). Większość z nich zabrzmii w momencie zażywania poszczególnych narkotyków – np. po marihuanie usłyszysz Cypress Hill.

Kontrowersyjny temat, ostre sceny przemocy i możliwość zażywania narkotyków sprawia, że **NARC** będzie miał zapewne tyle samo przeciwników, co zwolenników. Najważniejsze jednak, by była to dobra gra – a o tym, czy tak będzie, przekonamy się już w marcu.

#### NARC

Producent:  
Midway

Dystrybutor PL:  
brak

<http://www.narcgame.com/>

Premiera: wiosna 2006

Gotunek: akcja / FPS



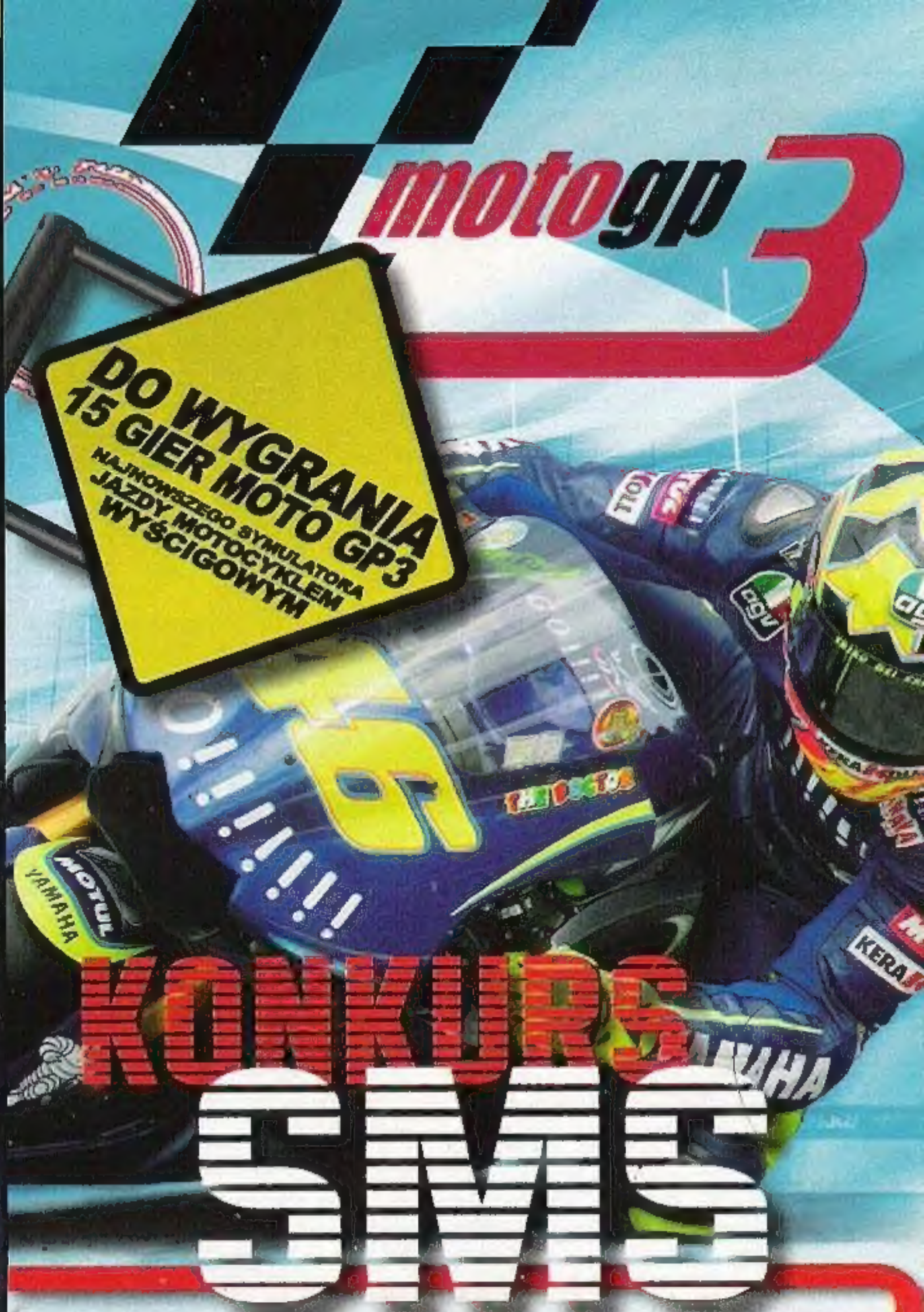
kontrowersyjna tematyka • świetna ścieżka dźwiękowa



narkotyki w grach komputerowych to śliski temat

NARC zwraca na siebie uwagę kontrowersyjnym tematem – gra będzie musiała być bardzo dobra, by się z niego „wybronić”

Autor: Foch77



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

**Czy tryb Extreme w grze Moto GP3:**

- A)** polega na zarabianiu pieniędzy w wyścigach i kupowaniu za nie nowych części
- B)** pozwala na konkurowanie z innymi graczami
- C)** umożliwia wykonywanie skoków na bungee z motocyklem.

Odpowiedź wpisz według schematu:

**CL.MO.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).  
Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.

Podpowiedzi szukaj na stronie [www.cdprojekt.info](http://www.cdprojekt.info)



**Saga filmów  
o Ojcu Chrzestnym  
jest bez wątpienia  
jednym  
z największych  
dzieł w historii  
kina. Dlatego  
też zasługuje  
na egzanizację  
doskonałą.**

Miałem co do gry wielkie oczekiwania, niezmałcone nawet tym, że **Electronic Arts** nie ma zupełnie wprawy w tworzeniu gier w stylu **Mafii** i **GTA**. Wie-

Mój pierwszy kontakt z grą (wersją beta) nastroił mnie do niej bardzo pozytywnie. Zaraz po dwukliku w ikonkę i przebrnięciu przez kilka testów sprawdzających komputer ekran się zaciemnił, a ze słuchawek zaczął dobiegać niesamowicie charakterystyczny głos Marlona Brando (użytkiwany dzięki wypychaniu policzków wacikami). Dowiedziałem się, że dostanę propozycję nie do odrzucenia... **Wszystko to sprawiło, że poczułem się, jakbym naprawdę uczestniczył w jednym z moich ulubionych filmów.**

**Retrospekcja. Moi rodzice. Ładna para z nich była...**







W 2002 roku mało znana czeska firma Illusion Softworks wydała jak do tej pory najlepszą grę o tematyce mafijnej, Ameryka lat 30., świetnie zrównoważone elementy akcji, wciągająca fabuła i duże zróżnicowanie. **Oby Godfather wziął z Mafii przykład!**

rzylem, że to będzie coś wielkiego, czego jeszcze do tej pory na PC nie uświadczylem, minilntro dodatkowo jeszcze mnie w tym przekonaniu utwierdziło. Cóż poradzić z tak wysokiego pułapu można już tylko spaść. I to dość boleśnie.

Komputerowy Godfather to konsolowa zręcznościówka, będąca czymś pośrednim między GTA a Mafią (patrz: ramka). Daje mniej swobody niż dzieło Rockstara, ale nie jesteś zmuszony podążać wyznaczonymi ścieżkami. Oczywiście

**Wprawianie się w gangsterce pod okiem Brasiego.**

pewnie wiesz, o ile oglądałeś „Ojca Chrzestnego” (jeśli nie oglądałeś, nie czytaj reszty tego akapitu). Luca w bardzo niedługim czasie zostaje zabity przez Solozza, a ty masz pierwsze poważne zadanie: pozbyć się jego morderców.

Właśnie na takiej zasadzie opiera się będzie większość wydarzeń w grze. **choć teoretycznie uczestniczysz w tym, co pokazano w filmie, ciągle stoisz na uboczu, jesteś raczej**

**Francis Ford Coppola obawiał się, że z jego sagi EA chce zrobić bezmózgą strzelaninę. Mogł mieć sporo racji...**

as fabuły jest związana z opowieścią o rodzinie Corleone, ale nie liczy, że zastaniesz dopuszczony do głównych wydarzeń. Twoim zadaniem będzie raczej stanie z boku i wejście w odpowiednim momencie do akcji.

Na początku gry Vito Corleone prosi samego Lukę Brasiego, by się tobą zajął. Ten ratuje cię z pewnej opresji i uczy podstaw poruszania się po mieście. Przy nim dowiesz się, jak walczyć, strzelać i jeździć samochodem. Jednak, jak

chłopakiem od mokrej roboty. To jest również motyw lekko demitologizujący opowieść o „nie skazitelną” mafię (przy okazji, w książce Puzo i filmie Coppola to słowo nie pada ani razu. Ponoć tak zażyły sobie amerykańskie „rodziny”), kierującej się tylko honorami. Jako żołnierz musisz zabijać wielu ludzi oraz bić sprzedawców, którzy nie chcą płacić haraczu. Może to jest zgodne z realiami, ale na pewno całkowicie różne od pięknego, spokojnie nostalgicznego i wyidealizowanego obrazu znanego z książki i filmu.



Tak kończy się retrospekcja...

W wersji beta, poza dziesiątkami drobnych niedoróbek, które na pewno zostaną poprawione, szczególnie irytowało mnie sterowanie. Swobodnie grać mogą właściwie tylko przyzwyczajeni do zabawy na konsolach. Klawiatura i myszka się tu zwyczajnie nie sprawdzają, gdyż ruch gryzoniem zmienia tylko kąt ustawienia kamery, nie zaś kierunek, w który patrzy (i mierzy z bronią) postać. Zanim się do tego przyzwyczaisz, wiele razy się wściekniesz. Chyba że do czasu premiery EA zastosuje podobne rozwiązania jak w GTA.

Na ten tekst mam bardzo mało miejsca, więc nie zdążę już napisać o wielu elementach, np. punktach doświadczenia, jeździe samochodami, rozbudowanych statystykach itp. Na dokładne ich omówienie znajdę miejsca w recenzji. Tej spodziewaj się już łada numer. Wtedy przekonamy się, czy programiści EA, specjaliści od robieniu gier raczej masowych, podążają naprawdę ambitnemu zadaniu. Nie chcę być złym prorokiem, ale mam duże wątpliwości. Film i książka są bez mała dziełami sztuki. Szkoda by było ograniczać je zwykłą napierśnianką.

### The Godfather

Producent:  
EA Games

Dystrybutor PL:  
EA Polska

<http://www.ea.com/official/godfather/godfather/us/>

Premiera: 24 marca 2006

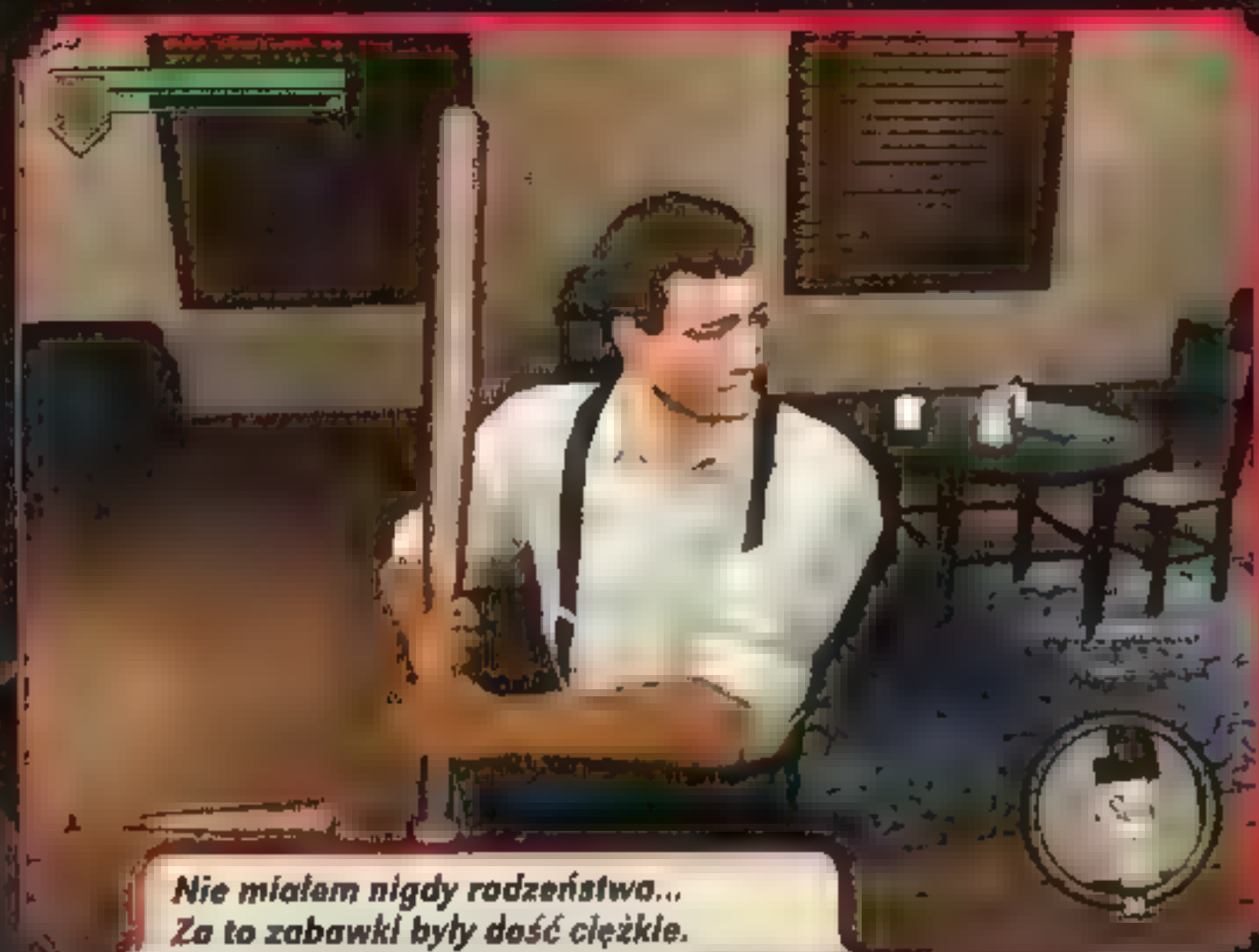


to Ojciec Chrzestny!!! • znany motyw muzyczny  
• głos Brando • miejscami klimat



sterowanie • klimat tylko miejscami jest niezły  
• nerealistyczny model jazdy

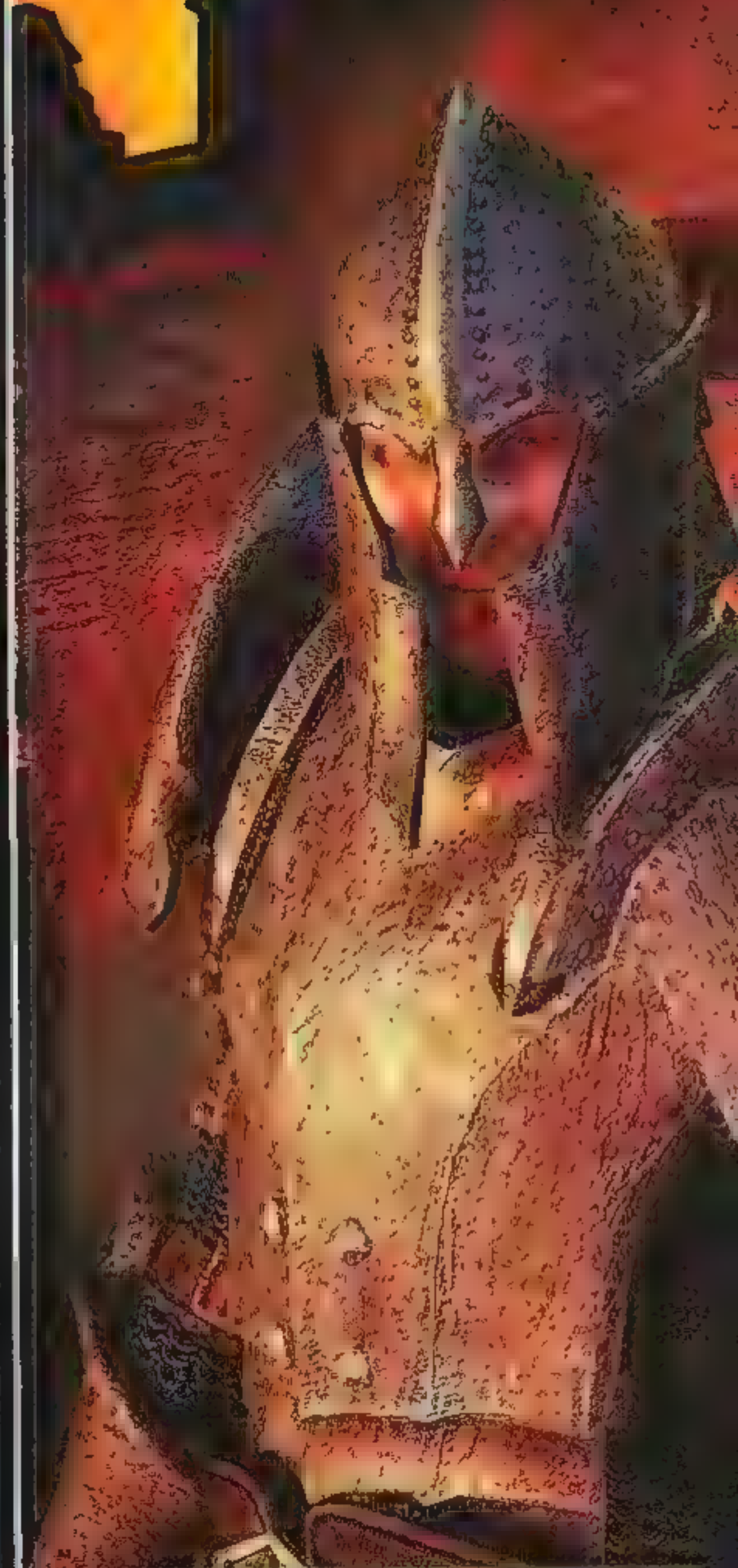
EA ma jeszcze bardzo dużo do zrobienia. To może być ich wielki sukces - albo... najgorszy spektakularny klęsk.



Nie miałem nigdy rodzeństwa...  
Za to zabawki były dość ciężkie.

JUŻ WKRÓTCE  
W SKLEPACH!

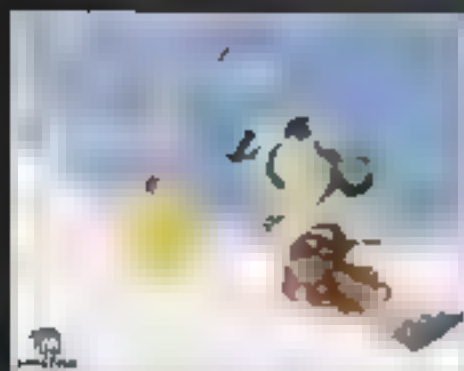
## The Elder Scrolls IV OBOLIVION





## Pierwsza gra dla PhysX

Zbliża się premiera gry *Stoked Rider* ft. Tommy Brunner, pierwszej produkcji wykorzystującej możliwości układu PhysX firmy AGEIA, który zajmuje się wyłącznie symulacją modelu fizyki. By w pełni docenić możliwości gry, niezbędne będzie kupienie karty z układem PhysX, nawet jednak bez niej cieszyć się będzie można tą interesującą produkcją snowboardową z grafiką zrealizowaną w technice shading.



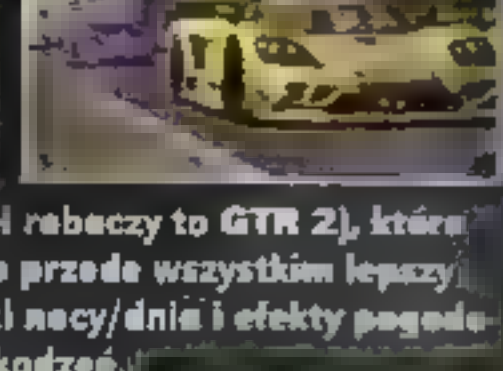
## Skarby Tortugi

Studio Ascaron Entertainment, a za nim polski dystrybutor tego gsu, Erma Genega, poinformowały o trwającej produkcji naigry *Tortuga: Two Treasures*, kolejnej pirackiej grze łączącej elementy strategii akcji. Pierwsze screeny nie wypadają jednak zachęcająco, zdaje się, że to stara Tortuga (czyli *Port Royale*), tyle że z nową oprawą graficzną.



## Będzie GTR 2

Gra samochodowa GTR to jedna z najbardziej realistycznych złożonych symulacji jazdy autem. Fanów tego typu produkcji wciśniętych więc wiadomość, że studio SimBin poinformowało, iż pracuje nad jej kontynuacją (tytuł rebusy to GTR 2), która ukaże się latem 2006. Nowości to przede wszystkim lepszy engine graficzny, dynamiczny cykl nocy/dnia i efekty pogody oraz rozbudowany model uszkodzeń.



# Trwają prace nad Medieval 2: Total War

Creative Assembly nchyła się tajemniczy...

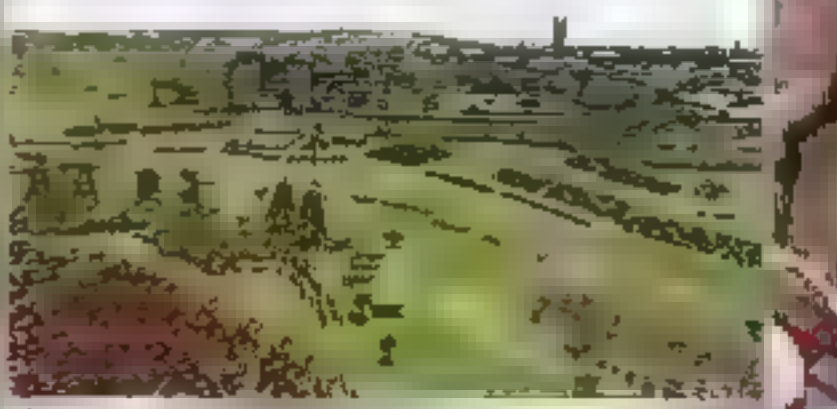


Pewnie zobaczył myślenie...

## MEDIEVAL II TOTAL WAR



Wojackie dyskoteki zawsze przyciągały tłumy.



Anglicy oblegają Francuzów - nie obędzie się bez przeklinania...

**P**od koniec stycznia koncern SEGA, wyłączny dystrybutor gier studia Creative Assembly, poinformował o dacie premiery *Medieval 2: Total War*, potwierdzając tym samym, że prace nad tym tytułem trwają już jakiś czas. Gra ukaże się w czwartym kwartale 2006 roku i przyniesie wiele zmian i modyfikacji w stosunku do swojego pierwowzoru, najlepszej strategii 2002 roku.

Kampania *Medieval 2* obejmować będzie lata 1080-1530, czyli najbardziej burzliwy okres w średniowiecznej historii Europy - mapa gry będzie jednak tak skonstruowana, by można było również toczyć bitwy w posiadłościach kolonialnych w Ameryce Południowej i Środkowej. Unowocześniony engine graficzny będzie w stanie wyświetlić do 10 tysięcy jednostek jednocześnie - wszystkie w pełnym 3D, z takimi szczegółami jak herby i znaki heraldyczne, które podczas walki pokrywają się błotem i kurzem! Poprawiona ma być również animacja bity, rycerze biorący w nich udział mają nawet wykonywać całe filmowe kombinacje uderzeń i wykańczać przeciwnika jednym spektakularnym ciosem.



Miejskie autobusy to nie jedyne miejsce, gdzie panuje ścisła...

W grze pojawi się również 250 jednostek (w tym sporo nowych), rozdzielonych na 21 frakcji. Będą maszyny oblężnicze, w tym również armaty. Pojawią się nowe opcje związane z budową i rozbudową osad oraz ekonomicznymi aspektami zarządzania królestwem. Zwiększona zostanie rola kościoła w rozgrywkach dyplomatycznych. Znacznie rozbudowany zostanie multiplayer, pojawią się w nim nowe tryby rozgrywki, włącznie z możliwością rozegrania kompletnej, dynamicznej kampanii. Jest na co czekać - szkoda, że prawie cały rok.

W grze pojawi się również 250 jednostek (w tym sporo nowych), rozdzielonych na 21 frakcji. Będą maszyny oblężnicze, w tym również armaty. Pojawią się nowe opcje związane z budową i rozbudową osad oraz ekonomicznymi aspektami zarządzania królestwem. Zwiększona zostanie rola kościoła w rozgrywkach dyplomatycznych. Znacznie rozbudowany zostanie multiplayer, pojawią się w nim nowe tryby rozgrywki, włącznie z możliwością rozegrania kompletnej, dynamicznej kampanii. Jest na co czekać - szkoda, że prawie cały rok.

www.totalwar.com

## Nowa gra twórców serii Earth

Krakowskie studio Reality Pump szykuje *Two Worlds*

**M**ówiło się o tym już od jakiegoś czasu, ale dopiero teraz informacja to została oficjalnie potwierdzona: Reality Pump pracuje nad grą RPG, która, choć ogłoszona na trzeci kwartał 2006 roku, już teraz zapowiada się bardzo ciekawie. Gra nosi roboczy tytuł *Two Worlds* i w chwili obecnej zachwyca przede wszystkim oprawą graficzną. Ponieważ będzie to RPG z elementami akcji, twórcy przykładają szczególną uwagę do tego, by walki były jak najbardziej spektakularne. Więcej informacji na temat *Two Worlds* pojawi się w naszym magazynie już wkrótce - na razie więc screeny do podziwiania.



Po długich rozmowach udało się pozyskać do gry Shreka.

www.2-worlds.com

## Samochód dla gracza

Nissan i Microsoft stworzyli turę marzeń

**C**iekawostka ze świata: Nissan podczas prestiżowej imprezy North American International Auto Show w Detroit zaprezentował wyjątkowe auto, stworzone przy współpracy z koncernem Microsoft. Jest to samochód Nissan URGE, w którym zamontowano konsolę Xbox 360 i falgalka Project Gotham Racing 3. Kiedy samochód jest zaparkowany, kierowca może opuścić spód sufitu panel LCD o przekątnej 7 cali i korzystać z kierownicy, pedałów gazu i hamulca auto, zagrać w najlepszą obecnie grę samochodową dostępną na X360. Podczas normalnej jazdy panel LCD może służyć jako wsteczne lustro. (Zagadnienie nie wyrywa)

www.nissan.com

## Resident Evil na PC!!!

Genialny horror z konsol już w marcu

**N**ajlepsza konsola roku trafi na PC. *Resident Evil 4* - najnowsza odsłona kultowego cyklu horrorów zostanie przeniesiona na blaski. A stanie się to już w marcu tego roku! Fani serii będą na pewno zaskoczeni, bowiem "czwórka" wprowadza wiele nowych rozwiązań, m.in. interaktywne sekwencje animowane i przeciwników dużo bardziej inteligentnych niż zombiaki z np. *Resident Evil 2*.

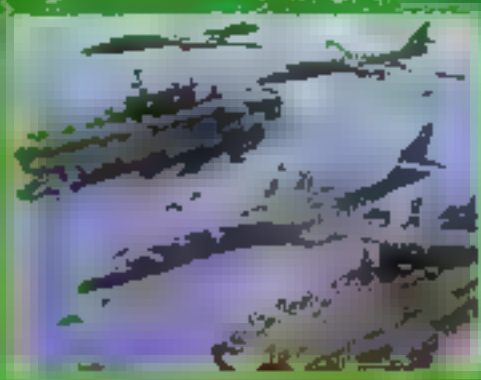
ww2.cnpcom.com/re4/



## Dodatek do Act of War

O tym, że dodatek do Act of War ukazuje się w tym roku, mówią...

Wydaje się, że dodatek do Act of War ukazuje się w tym roku, mówią...  
CD Projekt (reżyseria najprawdopodobniej w przyszłym numerze). Nie...  
mamy natomiast, jak tytuł będzie...  
można do niego...  
nawet nie o High Treason, jednak...  
dostępny niedługo trailer pokazujący...  
zobaczcie Manhattan Treason.



## Serious Sam 3!

W wywiadzie udzielonym chorwackiemu portalowi komputerowemu PC Chip studio Croteam udzieliło kilka informacji na temat swoich nadchodzących projektów. Jednym z nich będzie Serious Sam 3, nad którym ruszyli już wstępne prace. Drugim - FPS skupiony na grze w trybie co-op, dużo poważniejszy od szalonego Serious Sama. Więcej informacji pojawi się najprawdopodobniej na E3.

## Microsoft Flight Simulator

Microsoft Flight Simulator Ponieważ będzie to już dziesiąta część cyklu, pełna nazwa gry będzie brzmieć najprawdopodobniej Microsoft Flight Simulator X. Data premiery to druga połowa 2006 roku, a koniec o tydzień później. Szerezy już niedługo.

Koncern Microsoft potwierdził oficjalnie, że przygotowuje nową część swojego symulatora latania.

## Kozacy atakują Europe

CDV ogłasza dodatek do Kozaków II

Niemiecka firma CDV, dystrybutor gier strategicznych ukraińskiego studia GSC, ogłosiła oficjalnie dodatek do gry Kozacy II zatytułowany Battle for Europe, który ma trafić do sprzedaży latem 2006 roku. Podobnie jak podstawowa wersja gry, również dodatek będzie pokazywał historyczne batalie toczone w XIX wieku, rozszerzy jednak rozgrywkę o niedostępne wcześniej budynki, jednostki, a także trzy nowe strony konfliktu. Wśród pojedynczych bitew, które można będzie rozegrać w tym dodatku, znajdują się również starcia tak znane jak Waterloo czy bitwa pod Borodino.

www.cossacks2.de

## ArchLord - z Azji do Europy

Kolejny Dalekowschodni MMORPG w ofercie Cademasters



Po RF Online angielska firma Cademasters zdecydowała się wprowadzić do Europy sieciową grę RPG koreańskiego studia NHN Games zatytułowaną ArchLord. Trafi ona do sprzedaży w trzecim kwartale 2006 roku. Akcja tego MMORPG-a osadzona jest w świecie Kantra, napędza ją silnik RenderWare (m.in. GTA), a ścieżkę dźwiękową nagrala londyńska orkiestra symfoniczna. ArchLord to produkcja koncentrująca się głównie na walkach między graczami, zastosowany tu system PvP należy do najbardziej rozbudowanych spośród wszystkich produkcji tego gatunku - to zresztą jeden z głównych powodów, dla których Cademasters importują grę na Stary Kontynent.

www.archlordgame.com

## Ogłoszono MEDAL OF HONOR AIRBORNE

Electronic Arts zapowiada nowego FPS-a!

W połowie stycznia koncern EA poinformował, że trwają prace nad grą Medal of Honor: Airborne, która ukaze się równocześnie na konsolach Xbox i Xbox 360 oraz PlayStation 2 i PlayStation 3, a także na PC. Bohaterem gry będzie Boyd Travers, szeregowiec w spadochronowej jednostce 82nd Airborne Division, która toczyła boje na kilku frontach II wojny światowej. Pierwsza misja rozgrywać się będzie podczas lądowania na Sycylii, grę kończyć mają poziomy rozgrywane już na terytorium III Rzeszy. Każdą misję ma rozpocząć spadochronowy desant, a sekwencje te będą w pełni interaktywne - oznacza to, że akcja potoczy się inaczej, w zależności od tego, w którym miejscu mapy wylądujesz. Na ziemi będzie zaś już normalnie - strzelanie, strzelanie i jeszcze raz strzelanie. Dokładna data premiery nie jest jeszcze znana - mówi się o czwartym kwartale 2006 roku - nie wiadomo też, czy wersje konsolowe i PC-owa będą identyczne. Więcej informacji pojawi się na pewno na tegorocznych targach E3. Czekamy!

www.eagames.com

## Dwa dodatki do Battlefield 2

Nowe rozszerzenia do popularnego sieciowego FPS-a

Dotychczasowe dodatki do gier z cyklu Battlefield ukazywały się w sprzedaży jako oficjalne, pakowane w pudełka add-ony, zdaje się jednak, że ludzie z DICE zmienili strategię dystrybucji kolejnych rozszerzeń. Według zapowiedzi studia już wkrótce pojawią się dwa tzw. "booster packs", które zastąpią oficjalny dodatek do gry Battlefield 2 zapowiadany wcześniej na wiosnę tego roku. Oba - zatytułowane kolejno Euro Force i Armored Fury - zawierać będą nowe bronie, pojazdy i przede wszystkim mapy, a mają być sprzedawane w cenie 9,99 euro, przede wszystkim w postaci plików do ściągnięcia z Internetu. Niestety publikator Electronic Arts, wydawcy gry, nie zdecydował jeszcze, w jaki sposób i w jakiej cenie będą one dystrybuowane w Polsce, a data premiery jest już bliska (Euro Force ma wyjść w drugiej połowie lutego, a Armored Fury ukaze się 28 marca). Mniej więcej w tym samym okresie pojawi się także darmowy patch do gry, który zaktualizuje ją do wersji 1.2.

www.battlefield2.com



Jak to w BF 2 - jedni szubują w przestworzach...



inni zwiatają, gdzie pieprz rośnie...

## Rachel Weisz w ciuchach Lary Croft

Znana aktorkę, która użyczy swojego głosu Larze Croft w grze Tomb Raider: Legend. Będzie to Rachel Weisz, którą niedawno mogliśmy oglądać na naszych ekranach w świetnym filmie „Wierny Ogródnik”, a która poza tym występowała również w „Constantine” czy „Mumi”. Nowy Tomb Raider z każdą chwilą przyspiesza się coraz bardziej...

## Vin Diesel robi gry



Aktorzy - szczególnie ci znani głównie z tego, że są znani - pojawiają się dość często w grach komputerowych, zaden z nich nie jest jednak związany z branżą (tak bardzo jak Vin Diesel). Gwiazdą filmową akcji jest właścicielem studia Tigon Studio, które pracuje obecnie nad czterema tytułami - kryminalną, zrytualistyczną Perreem, taktycznym FPS-em zatytułowanym Secret Serwice, grą Melkor (action-RPG nawiązujący do konsolowej serii Zelda) oraz RTS-em o Hannibale o nazwie Barca B.C. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.tigonstudios.com.

## Half-Life 2: Aftermath w kwietniu



Studio Valve podało oficjalną datę premiery gry Half-Life 2: Aftermath, pierwszego rozszerzenia do jednego z najlepszych FPS-ów kilkunastu ostatnich miesięcy. Aftermath ukaze się 24 kwietnia i w tym dniu będzie dostępny do ściągnięcia w serwisie Steam. Pudełkowa wersja gry, najpewniej dystrybuowana przez Electronic Arts, pojawi się w tym samym czasie.

## Irrational Games Taken

Koncern Take Two (wydawca serii GTA), przejął studio Irrational Games, twórców m.in. System Shock 2 i Freedom Force. Gry wyprodukowane przez Irrational Games będą wydawane pod marką 2K Games (należącą do Take Two), a pierwszym tytułem będzie futurystyczny RPG BioShock (następca System Shock 2). Hissieły gra będzie gotowa dopiero na początku 2007 roku.





## Condemned na PC

Kancelaria SEGA potwierdziła, że gra FPS studia Monolith zatytułowana **Condemned: Criminal Origins**, dostępna dotąd jedynie na konsoli Xbox 360, zostanie wydana również na PC. Wersja blaskowa ukaże się w marcu tego roku i będzie wersją typu „Director's Cut” w której pojawią się ostrzeżenie ocenzone na potrzeby edycji konsolowej.



## Alarm! Alarm!

Niemieckie studio Sixteen Tons Entertainment zapowiedziało czwartą część serii gier Emergency, symulujących działanie służb ratunkowych. **Emergency 4** otrzymał tytuł **Global Fighters for Life** i ukaże się w kwietniu tego roku w Niemczech, a niedługo później również w innych krajach, w tym prawdopodobnie również w Polsce.

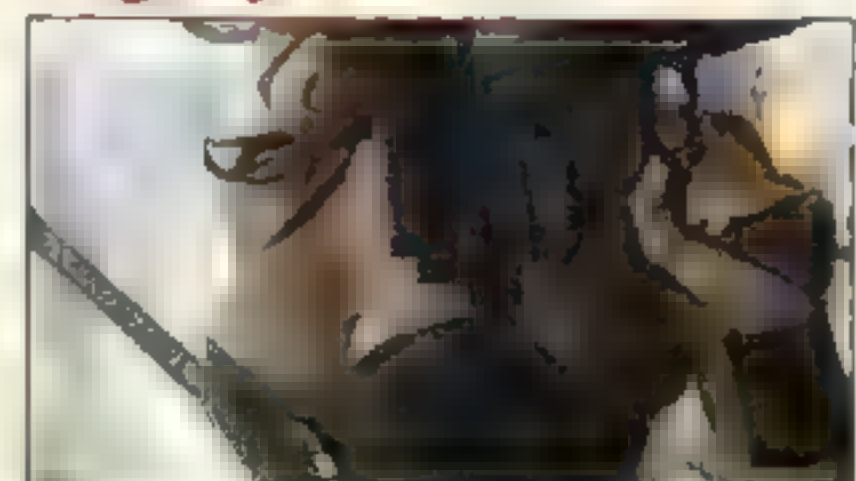


## PlanetSide za darmo

Sieciowy FPS PlanetSide rezygnuje z abonamentu – to oznacza, że już niedługo będzie można zagrać w tę fascynującą produkcję całkowicie za darmo. Oplety będą nadal obowiązywały, jeśli gracz będzie chciał brać udział w rankingach, pozycje w których warunkuje dostęp do niektórych broni. Oznacza to, że wszyscy grający za darmo będą dysponowali mniejszym arsenałem – ale to niewielkie ograniczenie.



## Żegnajcie, cziki!



Wszystko co dobre kiedyś się kończy – zgodnie z zaleceniami organizacji Entertainment Software Association, sprawującej kontrolę nad branżą gier komputerowych, modelki promujące stoiska firm na targach E3 nie będą mogły pokazywać nagich części ciała ani zachowywać się w sposób budzący „skojarzenia”. Buuuu!!!

## Zawieszony Taxi Driver

Firma Majesco poinformowała o zawieszeniu prac nad grami **Taxi Driver** (na podstawie filmu z Robertem De Niro) oraz **Demonik** (action-RPG na podstawie powieści Clive'a Barkera). Decyzja

ta jest konsekwencją wyjątkowo słabych wyników finansowych firmy. Jeśli twórcy obu gier nie znajdą nowego wydawcy, tytuły te nigdy nie zostaną ukończone. Szkoda.

## HoM&M V w trzech wcieleniach

CD Projekt poinformował, jak zamierza sprzedawać **Heroes of Might and Magic V**. Tytuł ten zostanie wydany – tylko w naszym kraju! – w trzech edycjach. Podstawowa (do wyboru CD lub DVD) poza grą zawierać będzie polską wersję HoM&M III, płytę ze ścieżką dźwiękową, poradnik i dodatkowe mapy. Będzie też edycja limitowana z rozszerzoną instrukcją, mapą świata, albumem z artami i filmem dokumentalnym – całość sprzedawana w drewnianej skrzyni, do nabycia tylko w sklepie Gram.pl.



## Powstaje Warlords V

Na oficjalnej stronie studia Infinite Interactive pojawiła się informacja o tym, że rozpoczęły się prace nad **Warlords V**, najnowszą częścią znanej serii strategicznych gier fantasy. Tytuł znajduje się na wstępnym etapie produkcji, a jego twórcy zachęcają fanów serii, by przesyłali swoje pomysły – możesz to zrobić i ty za pośrednictwem strony: [www.infinite-interactive.com](http://www.infinite-interactive.com).

# Nowe informacje o ET: Quake Wars!!!

Futurystyczny następca Wolfenstein: ET zapowiada się bardzo ciekawie...

Kiedy informacja o rozpoczęciu prac nad sieciowym FPS-em **Enemy Territory: Quake Wars** pojawiła się podczas szeszciorocznych targów E3, mieliśmy nadzieję, że niedługo potem koncern Activision ujawni więcej konkretnych informacji na temat tego tytułu. Tymczasem pojawiły się one dopiero teraz. Znany więc klasy postaci, które będzie można wybrać podczas gry – dla ludzi to m.in. Medyk, Ranger (czyli snajper), Engineer (specjalista od mini pułapek), a dla Stragów m.in. Tank (podstawowa jednostka).

Opressor (operator broni ciężkiej), Infiktor (wypożyczony w snajperkę i rail gun).

Obie strony konfliktu będą mogły korzystać z pojazdów, m.in. czołgów, helikopterów, a także mechów. W chwili obecnej nie planuje się wprowadzania do gry botów, co oznacza, że dla pojedynczego gracza znajdą się tu tylko proste misje treningowe/samouczek. W multiplayerze pojawi się natomiast na pewno rozbudowany system rankingowy, rejestrujący poczynania gracza, zbliżony do tego, co znamy np. z **Battlefield 2**. Limit graczy w każdej sesji będzie najprawdopodobniej ograniczony do 32.

Na koniec jeszcze jedna informacja: id Software rozważa możliwość stworzenia również gry z sieciowego cyklu **Enemy Territory** w uniwersum **Dooma**!

[www.enemyterritory.com](http://www.enemyterritory.com)



Tak wygląda wojna z zewnątrz...



...a tak w samym oka cyklonu!

## Guild Wars: Factions!

NCSoft ujawnia szczegóły dotyczące dodatku do popularnej gry

W zeszłym numerze Clicka pisaliśmy w skrócie o pierwszych, jeszcze niepotwierdzonych wieściach dotyczących dodatku do gry **Guild Wars**, a kilka dni po wysłaniu magazynu do druku pojawiły się oficjalne informacje na ten temat. Wiemy już, że dodatek będzie zatytułowany **Guild Wars: Factions**, pojawi się w drugim kwartale 2006 roku. Najciekawszymi nowinkami będą dwie nowe klasy postaci (Assasin i Ritualist) oraz kontynent o nazwie **Battle Isles**, któ-



ry w całości przeznaczony będzie do pojedynków gracz kontra gracz (PvP). Ciekawie zapowiada się również specjalny tryb rozgrywki o nazwie **Observer Mode**, w którym gracze mogą podglądać taktyki i strategię wykorzystywane przez najlepszych graczy i gildie.

[www.guildwars.com](http://www.guildwars.com)



Kiedy chciałem zostać podróżnikiem...



Zmarzyłem o pięknych pannach, a nie takich paskudach!



Zastrzel mnie, ale nie wiem – będzie ten S.T.A.L.K.E.R. czy nie?



## ukończony?!

Neverending S.T.A.L.K.E.R.?

Pojawiły się pogłoski, zgodnie z którymi ukraińskie studio GSC zakończyło najważniejsze prace nad **S.T.A.L.K.E.R.**-em. Gra jest rzekomo kompletna, ma całą fabułę, wszystkie jej elementy działają, przechodzi właśnie beta testy. Super! Tyle że kilka dni później plotkarze zaczęli mówić o zwolnieniach w GSC oraz o tym, że THQ szuka studia, które ukończy kod gry. Komu wierzyć? I co tak naprawdę dzieje się z tą tak oczekiwany produkcją?

[www.stalker-game.com](http://www.stalker-game.com)



## Secesja z Paradoxu

Specjalizująca się w grach strategicznych (m.in. Europa Universalis, Hearts of Iron 2, nieśmiertelność, Dyplomacja) szwedzkie studio Paradox ogłosiło swój nowy projekt – grę Total Command: 2nd Minnesota, trójwymiarową RTS-a osadzoną w czasach wojny secesyjnej w Stanach Zjednoczonych. Jednym z atutów tej produkcji mają być mapy odtworzone na podstawie archiwów biblioteki amerykańskiego Kongresu. Tytuł ten trafi do sprzedaży już w kwietniu, również w Polsce.



## EverQuest II Kingdom of Sky

### Dwa dodatki do gier z cyklu EverQuest

SOE rozszerza klasyczne gry MMORPG

**N**owory rok rozpoczął się dla fanów gier EverQuest i EverQuest II nadzwyczajnie dobrze – firma Sony Online Entertainment ogłosiła plany wypuszczenia na rynek dwóch oddzielnych dodatków do obu gier, w ten sposób pragnąc przyciągnąć ponownie graczy, którzy odeszli do World of Warcraft.

Dodatek do pierwszej z gier będzie zatytułowany **Prophesy of Re**, a najważniejsze zmiany, jakie wprowadzi, to m.in. możliwość zakładania tzw. Sfer Wpływów, w których gracze mogą samodzielnie ustalić reguły rozgrywki, pojawienie się nowych form interakcji ze światem gry (m.in. niszczenie obiektów). Dodatek przyniesie również inne nowości – 30 misji, 25 potworów, 7 stref i 6 niewielkich instancji oraz gorsze czarów i umiejętności.

Rozszerzenie do EverQuesta II będzie zatytułowane **Kingdom of Sky** i będzie je można pobrać z serwerów firmy już 21 lutego. Ma

być o tyle ciekawe, że dodaje do świata gry nowe królestwa zawieszane nad chmurami, wysoko na niebie – pojawią się więc smoki i inne latające stwory. Limit dopuszczalnego poziomu podniesiony zostanie do 70, poziom gildii do 50. Pojawiają się nowe tzw. Heritage Quests i Signature Quests (premiowane wyjątkowo potężnymi przedmiotami), 25 niespotykanych wcześniej potworów oraz dziesiątki nowych elementów ekwipunku.

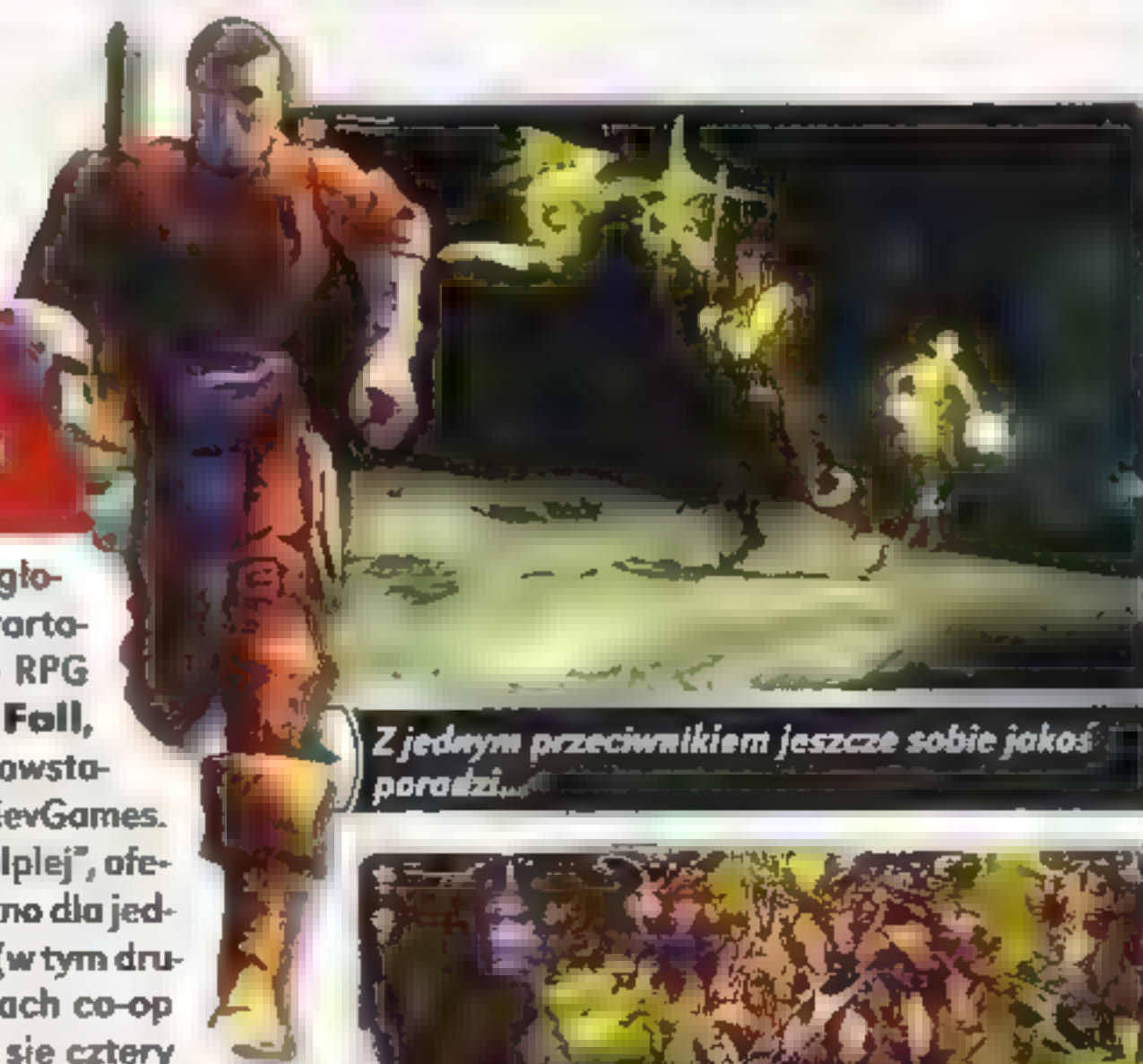


Zmiany są konieczne, ale czy nie jest za późno?

## RPG z Ukrainy

Kolejna ciekawa produkcja z naszej wschodniej granicy

**F**irma Monte Cristo ogłosiła, że w drugim kwartale 2006 roku wyda grę RPG zatytułowaną **Silver Fall**, która w chwili obecnej powstaje w ukraińskim studiu KievGames. Ma to być tradycyjny „rolplej”, oferujący rozgrywkę zarówno dla jednego, jak i wielu graczy (w tym drugim przypadku w trybach co-op i PvP). W grze pojawią się cztery grywalne rasy postaci, ponad 150 różnych potworów, engine graficzny ma obsługiwać efekty świetlne i pogodowe, zmienny, dynamiczny cykl dnia/nocy, będzie także korzystał z modelu fizyki (w tym także efektu rag-doll). Wygląda całkiem ładnie, ale jak się będzie grało?



Z jednym przeciwnikiem jeszcze sobie jakoś poradzi...



...ale gdy już ich taka kupę, nawet Ukrainiec d...

www.kg.com.ua

# LISTA PRZEBOJÓW

# 43 TOP

## 1 GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL: (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści LP.CL: nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie [www.click.pl](http://www.click.pl).

### Propozycje

Black & White 2	278
Brothers in Arms: Earned in Blood	258
Codename: Panzers Phase Two	284
Dragonshard	304
Driv3r	264
Dungeon Siege II	282
Empire Earth II	257
Fable: The Lost Chapters	296
Fahrenheit	297
FIFA 06	295
FIFA Manager 06	293
Football Manager 2006	303
Gun	305
Juiced	270
Kozacy II: Napoleońskie boje	259
LEGO: Star Wars	267
Prince of Persia: Warrior Within	226
Quake 4	288
Rainbow Six Lockdown	317
Serious Sam II	301
Settlers V	239
Star Wars: Battlefront	213
Star Wars: Battlefront II	310
Star Wars: Empire at War	316
Stubbs the Zombie	313
The Movies	302
The Sims 2: Noce życie	289
TOCA Race Driver 3	318
UFO: Decydujące starcie	314

### GTA: San Andreas

### 2 NFS: Most Wanted

### 3 Call of Duty 2

### 4 Age of Empires III

### 5 Prince of Persia: Dwa Trony

### 6 F.E.A.R.

### 7 Civilization IV

### 8 Peter Jackson's King Kong

### 9 Harry Potter i Czarna Ognia

### 10 Opowieści z Narnii

### 11 Prince of Persia: Dusza Wojownika

### 12 FIFA 06

### 13 Football Manager 2006

## WYGRYWAJ!

Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy 3 egzemplarze gry **KAMELEON**, ufundowane przez firmę **Cenega!!!**



usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Orange, Mayah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie do celów wyjątkowo nagród, nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.



Zimno? W telewizji  
mówili, że będą mraży...



Uwielbiam  
błyśnięcie  
światłowego miecza  
o poranku!

Na potęgę Pospępnego Czerpu!  
Eee... To nie ta bajka...

# STAR WARS EMPIRE AT WAR

Lord Vader odbijający  
mieczem świetlnym strzały  
z blastera Hana Solo?  
Kosmiczny pojedynek  
Eskadry Czerwonych  
z Niewolnikiem Jeden Boby  
Fetta? To może się zdarzyć  
– w... Empire at War.

**M**oc jest z nami – w końcu dosta-  
liśmy w łapy strategię z Gwiezda-  
nych Wojen, w którą można  
zagrać. To spore osiągnięcie, biorąc pod  
uwagę fakt, że wszystkie poprzednie pro-  
dukcje z tego gatunku, mające w tytule  
słowo Star Wars, przyjmowałyśmy z wes-  
tchnieniem rozczarowania i zawodu.  
Za Empire at War wzięli się jednak  
specjaliści. Ludzie ze studia Petro-  
glyph pracowali wcześniej przede  
wszystkim przy serii Command & Con-  
quer, niektórzy także przy grach Civil-  
ization III i LotR: Battle for Middle-Earth  
i to widac.

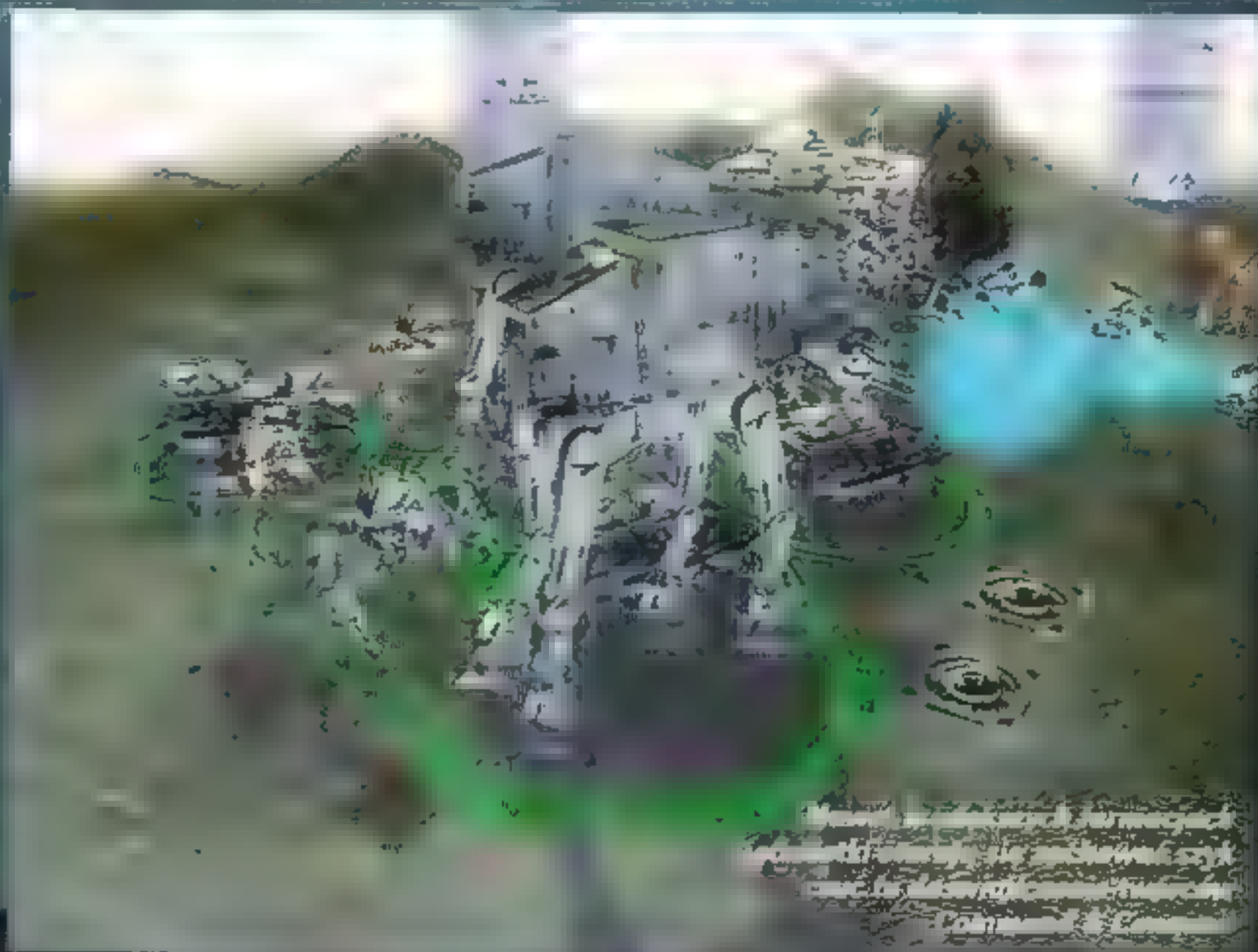
Mówiąc w skrócie, nowa strategia  
LucasArts to połączenie Com-  
mand & Conquer, Homeworlda  
i serii Total War. To oczywiście uprosz-  
czenie, bo Empire at War z każdego  
z tych tytułów bierze tylko po jednym  
elemente, na dodatek takim, jaki zna-  
leźć można też w innych produkcjach.  
Ale fakt pozostaje faktem – starcia na  
powierzchniach planet zrealizowane  
są tu tak samo jak w ostatnich częściach  
C&C, bitwy kosmiczne przypominają te  
z Homeworlda (choć są rozgrywane na  
mapie 2D), a planowanie posunięć na  
mapie strategicznej kojarzy się z Rome  
czy Medievalem.

Gra wygląda więc tak: widzisz przed so-  
bą mapę galaktyki, na której zarządzasz  
planetami (dokładniej: ustalasz, co ma  
być na nich produkowane) oraz przesu-  
wasz kosmiczne floty i jednostki specjal-  
ne – te ostatnie to głównie znani z filmu  
bohaterowie. Mapa galaktyki składa się  
z czterdziestu planet (m.in. Hoth,  
Yavin IV, Mon Calamari itd.), a każda  
z nich podzielona jest na dwie strefy – or-  
bitę i powierzchnię. By zdobyć plane-  
tę, musisz więc wygrać dwie po-  
tyczki – pierwszą z orbitalnymi  
systemami obronnymi lub flotą kos-  
miczną znajdującą się akurat w tym sek-

torze; drugą z jednostkami naziem-  
nymi. O planety walczą się z dwóch po-  
wodów – po pierwsze generują one  
pieniądze, po drugie zaś dają różne bo-  
nusy (np. kontrola nad Mon Calamari  
zmniejsza cenę wyprodukowania imper-  
ialnych Gwiezdnych Niszczycieli).

Starcia w kosmosie przypominają trochę  
te z Homeworlda, choć to nie da końca  
trafione porównania. W kultowej strate-  
gii studia Relic walki odbywały się w prze-

strzeni w pełni trójwymiarowej, w Em-  
pire at War wszystkie kosmiczne  
jednostki znajdują się na tej samej  
„wysokości”, a jeśli atakują wroga  
z góry lub dołu, to tylko w wyniku ani-  
macji, na które nie masz większego wpły-  
wu. Trzeba jednak przyznać, że w Home-  
world walki w kosmosie były jedynym  
elementem rozgrywki, więc musiały być  
one jak najbardziej rozbudowane – Em-  
pire at War ma zaś jeszcze kilka innych  
wartościowych „modułów” i zaden z nich







nie mógł być przesadnie skomplikowany. Pomyśl na to, by kosmiczne potyczki rozgrywać na „płaskiej” planszy, akurat w tej grze się broni.

Ok, ale nad najlepszym porównaniem dla czystych pojedynków można się zastanawiać, tak przy bitwach toczonych na powierzchniach planet nie ma żadnych wątpliwości, to czystej wody Command & Conquer, niemalże nagle odnaleziona, nieznana dotąd część tej serii, tyle że z innymi jednostkami, Sojuszem i Imperium zamiast wojsk GDI i NOD. Nawet interfejs, choć ustawiony inaczej niż w grach z serii C&C, kojarzy się z tymi tytułami, podobnie jak inne smaczki, choćby nazywanie budynków strukturami.

Znając gry z cyklu Command & Conquer, łatwo wyobrazić sobie mocne strony Empire at War. Jednostki są logicznie zaprojektowane, ich zalety i wady oczywiste (ani zresztą informuje o nich, pokazując po naciśnięciu na jednostkę ikonki oddziałów przeciwnika, które należy atakować i których lepiej unikać), łatwo się nimi kieruje (nie ma kłopotu np. z odnajdywaniem ścieżek), a pozostawione same sobie zachowują się dokładnie tak, jak powinny (czyli odpowiadają ogniem na atak itd.). Po nieważ walki w kosmosie również odbywają się właściwie na płaskiej planszy, wszystkie te zalety przechodzą też na ten element rozgrywki. Niestety wraz z nimi również wady.

W tym momencie warto, żebyś zastanowił się, czego oczekujesz od strategii z Gwiezdných Wojen. Jeśli chciałbyś, by była ona bardzo złożona, Empire at War może cię zawieść. Choć na pierwszy rzut

oka trudno się w niej połapać, w związku z czym naprawdę warto rozegrać bardzo porządny samouczek, szybko okazuje się, że liczba opcji taktycznych jest w grze ograniczona.

Zarówno na powierzchniach planet, jak i w kosmosie zwycięstwo lub przegrana zależy przede wszystkim od rodzaju jednostek, jakie rzucisz do boju. To ich parametry decydują o przebiegu walki, najważniejsze jest to, czy odpowiednimi oddziałami zaatakujesz właściwie siły wroga (np. AT-AT są wyjątkowo skuteczne w walce z czołgami T2-B Rebelii). Nie ma znaczenia ani formacja jednostek, ani ich morale (dowódcy występujący na polu walki dają bonus jedynie do odporności i pola widzenia). Liczą się warunki pogodowe i atmosferyczne (np. burze śnieżne na Hoth), ale wpływają one tak samo na obie strony konfliktu. W kosmosie możesz dodatkowo określić, która część (to tzw. punkty krytyczne) dużych statków ma być atakowana przez wybrane jednostki twojej floty. Pozwala to unieruchomić statek przeciwnika, pozabawić go osłon czy systemów obron-

nych, to bardzo dobry pomysł, zasługujący na plusa. Cała taktyka sprowadza się więc właściwie tylko do odpowiedniego doboru jednostek i wykorzystania ich umiejętności specjalnych. Zdolności takie mają niemal wszystkie oddziały i jest to np. krycie się Szturmowców (zmniejsza obrażenia i szybkość przemieszczania się), polowanie na wrogów TIE Fighterów (po wybraniu tej opcji automatycznie szukają przeciwnika, nie musisz zawracać sobie nimi

Ackbar), jak i innych źródeł (Kyle Katarn z gier Jedi Knight, Mara Jade z księżek i dodatku do Jedi Knight). Boba Fett potrafi np. korzystać z plecaka odprężającego na powierzchni planet i z totalnie destrukcyjnego ładunku sejsmicznego w kosmosie, a Imperator potrafi sprawić, by jednostki Sojuszu zaczęły walczyć po stronie Imperium.

Skromny zbiór zagrywek taktycznych, wybór jednostek, zdolności specjalne, atakowanie wybranych punktów dużych statków – zamykają dwie opcje, obie związane ze wspar-

**Na pewno znajdzie się sporo graczy, których Empire at War pozostawi z poczuciem niedosy.**

głowy), czy zwiększenie mocy tarczy krążowników Mon-Calamari (słabiej strzelają, ale zaoszczędzoną energię przeznaczą na znaczące wzmocnienie pola siłowego).

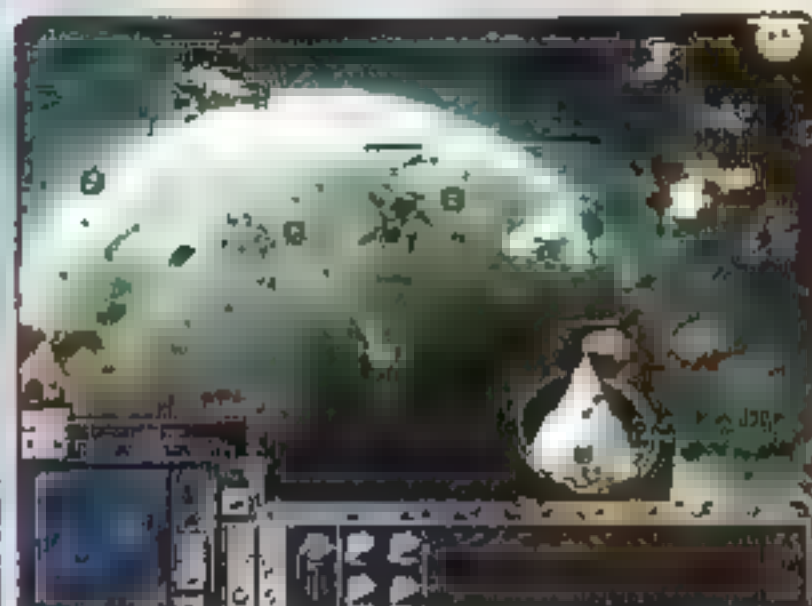
Dużo ciekawsze i potężniejsze są zdolności specjalne bohaterów – postaci znanych w uniwersum Gwiezdných Wojen, zarówno z filmów (Vader, Imperator, Obi-Wan, Admirał

planety lub też wydanie rozkazu działu jonowemu znajdującemu się na planecie, by posłało wiązkę laserową w statek znajdujący się w przestrzeni kosmicznej. Druga opcja to wzywanie posiłków – dodatkowych wojsk czekających w odwodzie, które mogą zastąpić zniszczone jednostki.

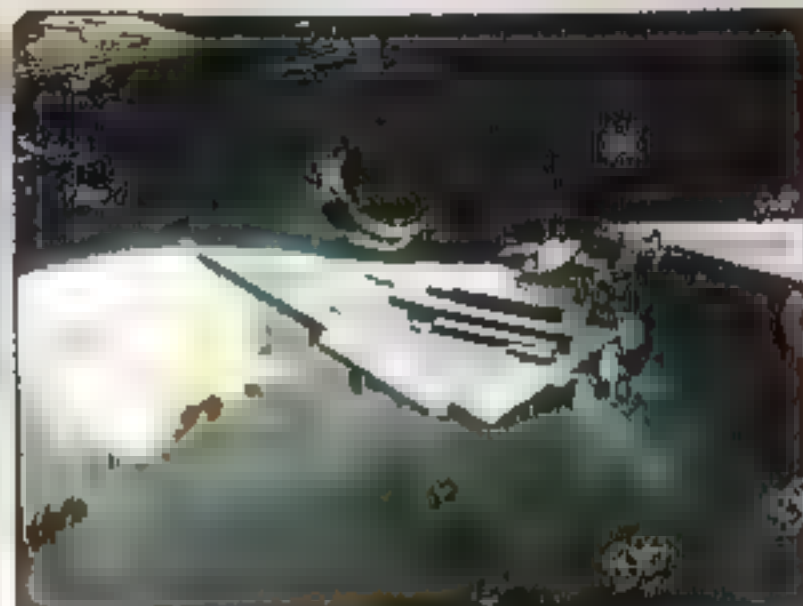
Wszystkie opisane wyżej elementy wystarczają, by stworzyć atrakcyjną, cieka-

## Gwiezdne kamerowanie

Jeśli chcesz, by potyczki na powierzchni lub w kosmosie wyglądały bardziej efektownie, wystarczy, że skorzystasz z tzw. kamery filmowej.



1 Wydadz rozkaz ataku. Jednostki obserwujesz tak jak w zwykłym RTS-ie.



2 Wciśnij [Spację] lub [C], by przejść do trybu filmowego. Tracisz kontrolę nad oddziałami, ale oglądasz efektowne sekwencje wymiany ognia.



3 Niestety czasem kamera filmowa ustawia się tak, że to, co widzisz na ekranie, raczej nie mogłoby ubiegać się o Oscara...





## Master Vader

Jesli użyjesz Lorda w jednej z misji kampanii Imperium, możesz zobaczyć widok niezwykle - pojedynek Han Solo kontra Darth Vader!

Lord Vader to w grze postać wyjątkowo silna na potężniejsza z wszystkich dostępnych graczom wybierającym Ciemną Stronę Mocy. Jest bardzo odporny na obrażenia, a jego zdolności specjalne czynią z niego zabójczą jednostkę. Szczególnie w walce na powierzchni planet. Tutaj, może on wypuścić falę uderzeniową Mocy, która odrzuca często także zabijając znajdujące się wokół Lorda jednostki piechoty. Potrafi też unieść w powietrze zdemolowany pojazd naziemny, wleźć w przestrzeń kosmiczną specjalną zdolność Vadera to wezwanie skrzydłowych, co zwiększa jego moc ogniową i odporność na strzały przez wroga.

W grze walną symulację galaktycznego konfliktu, na pewno jednak znajdzie się sporo grupek gwiezdnych, których Empire at War pozostawi z poczuciem niedosytu. Zarówno rozgrywkę na mapie strategicznej, jak i walki w kosmosie czy na powierzchniach planet można by w prosty sposób rozbudować dużo bardziej. Pewnie nawet ekipa ze studia Petroglyph myślała o tym, ale ostatecznie zdecydowano się na kompromis, dzięki któremu żaden z elementów gry nie jest za bardzo skomplikowany, żaden też nie przeważa - czy gra byłaby lepsza, jeśli byłoby inaczej, można więc tylko gdybać.

Niestety Empire at War ma też kilka niedociągnięć, których wybrnąć się nie da. Kiedy grzesz na standardowych rozdzielczościach rzędu 1024 x 768 czy 1280 x 1024, pole widzenia, szczególnie na lądzie, jest niewielkie - kiedy przemieszczasz większe formacje jednostek, bywa, że część z nich widać poza ekranem, a zanim się zorientujesz, tracisz jeden czy dwa oddziały. Kamery możesz oddalić, by zobaczyć większy kawałek mapy, ale wtedy znika (!!!) interfejs. On sam zaś, jest tak uproszczony w stosunku do wcześniejszych wersji kodu gry, wciąż jest nie-

co pogmatwany (np. mała ikonka pozwalająca na wychodzenie z widoku zarządzania planetą, spacja nie włącza aktywnej pauzy).

Niektóre opcje rozbudowy, dostępne są tylko w trakcie potyczek rozgrywanych w czasie rzeczywistym, podczas gdy z powodzeniem można by je wykonać na mapie strategicznej - to np. wzmacnianie pancerza stacji kosmicznych. Zderzył mi się błąd, w wyniku którego jedną z misji jednocześnie wygrałem i przegrałem - nie mogłem jej powtórzyć, bo sytuacja na planecie już się zmieniła (Han Solo uciekł), nie mogłem pójść dalej, bo kolejna misja kampanii nie chciała się aktywować. W starciach, których wynik kalkulowany jest automatycznie (w trybie Podbój Galaktyki i Kampania nie musisz rozgrywać pomniejszych bitew), komputer radzi sobie lepiej, niż powinien.

Mimo wszystkich zastrzeżeń fani Gwiezdnych Wojen - pod warunkiem, że nie są zbyt twardymi tradycjonalistami i nie przeszkadza im np. to, że wielki Lord Vader jest tu jedną z jednostek i biega po polu walki z mieczem świetlnym w dłoni - powinni być z Empire at War za-



Za możliwość atakowania poszczególnych modułów większych statków postawiłbym twórcom piwo w kantine na Mos Eisley.

dowoleni. Także dlatego, że jest tu w co grać. Główny tryb rozgrywki to Podbój Galaktyki, w którym masz do wyboru osiem scenariuszy różniących się parametrami startowymi (liczbą planet, limi-

tem czasowym, ostatecznym celem gry). Droga do tryumfu zależy tylko od ciebie. Jest też kampania, dająca podobne opcje jak Podbój Galaktyki, w której jednak pewne misje są narzucone i musisz

Wśród gier strategicznych to po prostu tytuł bardzo dobry, wśród gier strategicznych z Gwiezdnych Wojen - najlepszy!





Przybyliśmy zbesztać  
wasze córki. Ha ha ha!



## Zanim nastąpiła nowa nadzieja...

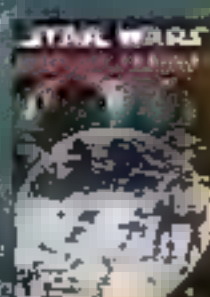
Twórcy Empire at War wybrali na tło dla swojej gry najlepszy z możliwych okresów w historii Gwiezdných Wojen. Akcja toczy się tuż przed wydarzeniami, które znamy z „Epizodu IV”, dzięki czemu pojawiają się tu jednostki zarówno z „Zemsty Sithów” jak i klasycznej, pierwszej trylogii. Zyskuje na tym również fabuła, która stanowi wstęp do „Nowej Nadziei” – w kampanii Imperium trwają poszukiwania zdradcy-spiegów Sojuszu, w kampanii Rebelii zaczyna się od kradzieży planów myśliwca typu X-Wing.



Je wykonywać po kolei, by aktywować kolejne punkty scenariusza. Jest też tryb Polityczki, gdzie rozgrywa się polityczne misje, w których, ponieważ nie ma tu mapy strategicznej, jednostki produkujesz w strukturach na powierzchni planety czy stacji kosmicznej na orbicie – w tym trybie Empire at War to już zupełnie najbardziej klasyczny RTS.

Wersja Empire at War jest już wersją zlokalizowaną. Wskazywać na nią jest dokładnie taki sam jak z dubbingowanymi filmami z Gwiezdných Wojen – nikt nie zastrzeżył charakterystycznego głębię głosu Jamesa Earla Jonesa w roli Vadera. Polskie głosy – podobno pochodzące z castingu, którego zwycięzców wybrał przedstawiciel LucasArts w Londynie – są poprawne, a polskie nagrania, jakości tłumaczenia również stały na wysokim poziomie. Na koniec jeszcze jedna dobra wiadomość – gra ukaże się w Polsce równoległe z premierą europejską (a LEM, dystrybutor Empire at War, znany jest z kilkumiesięcznych poslizgów) i w rozsądnej cenie.

Nietrudno wskazać strategię lepszą od tej produkcji – zarówno dziejące się w przestrzeni kosmicznej, jak i przedstawiające konflikty rozgrywane w przyszłości na powierzchniach planet – ale Empire at War ustępuje im niewiele, a poza tym łączy z powodzeniem kilka rodzajów rozgrywki. Wśród gier strategicznych to po prostu tytuł bardzo dobry, wśród gier strategicznych z Gwiezdných Wojen najlepszy.



## Star Wars: Empire at War

Producent: Petroglyph  
Dystrybutor PL: LEM  
<http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar/>

cen  
99.00

Multiplayer: tak nie

Wymagania: procesor 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 32 MB

łączy trzy rodzaje rozgrywki – duża liczba trybów gry i rozbudowane kampanie – dobrze zważone jednostki – to Gwiezdne Wojny! skromna liczba opcji taktycznych – Lord Vader biega z mieczykiem – mało pole widzenia podczas polityczek niż emitych

Fani Gwiezdných Wojen mają ce najrniej jedną grę w każdym gatunku, którą po prostu trzeba mieć – w działle strategii jest nią EoW.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4+

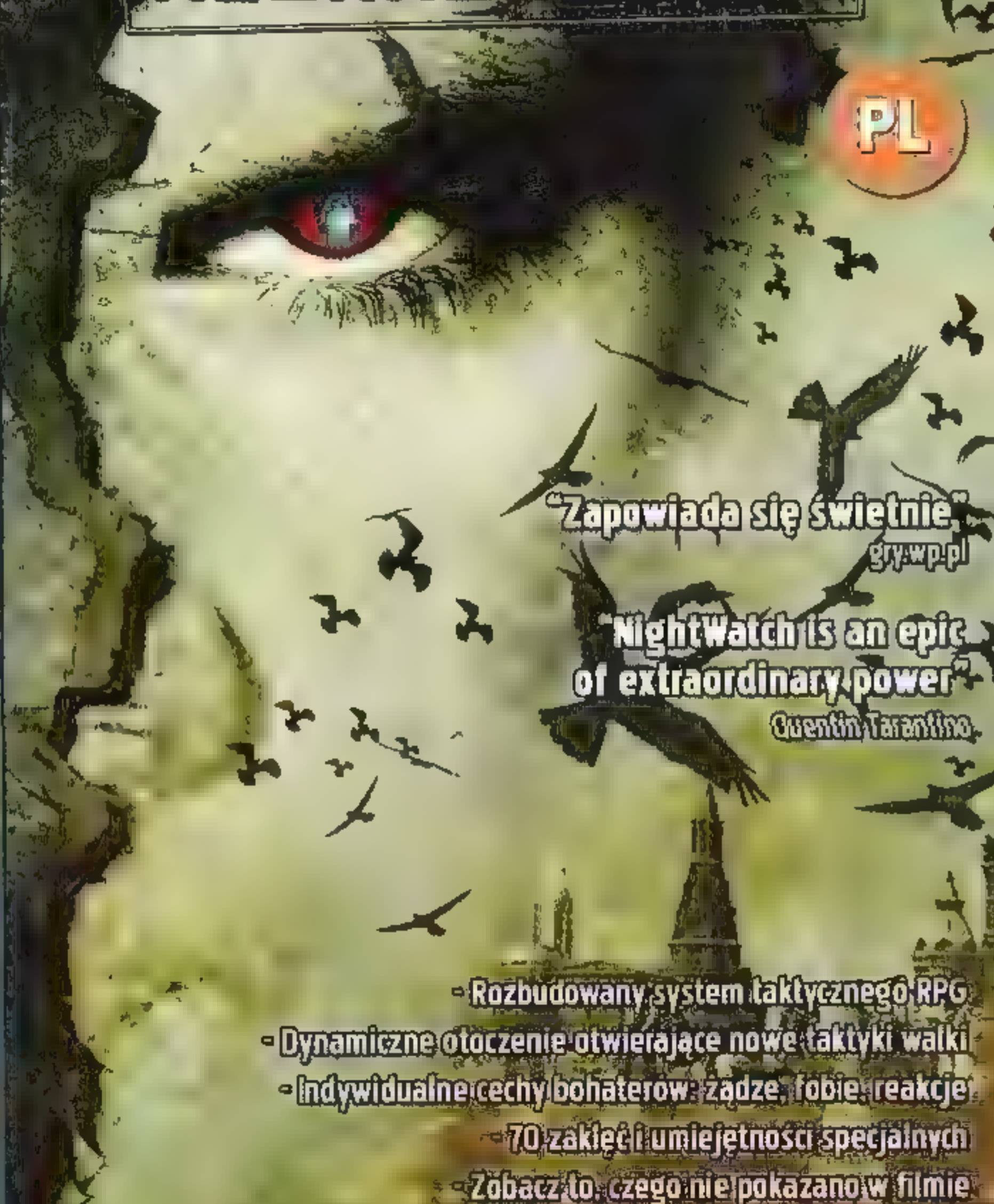
KINOWY HIT W WERSJI NA PC

już w marcu w sklepach

# STRAŻ NOCNA

НОЧНОЙ ДОЗОР

PL



„Zapowiada się świetnie”  
gry.wp.pl

„NightWatch is an epic  
of extraordinary power”  
Quentin Tarantino

- Rozbudowany system taktycznego RPG
- Dynamiczne otoczenie otwierające nowe taktyki walki
- Indywidualne cechy bohaterów: zadze, fobie, reakcje
- 70 zaklęć i umiejętności specjalnych
- Zobacz to, czego nie pokazano w filmie



Sprzedaż wysyłkowa: tel. (0 prefix 62) 73 72 739, e-mail: [sprzedaz@techland.pl](mailto:sprzedaz@techland.pl)

[www.techland.pl](http://www.techland.pl)

[www.nival.com/nightwatch](http://www.nival.com/nightwatch)

Straz Nocna © 2004 Techland. Program ten chroniony jest przez prawo autorskie i umowy międzynarodowe. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie nazwy, tytuły i znaki graficzne są zastrzeżone przez ich właścicieli.





**Chyba jeszcze nigdy w historii  
gier komputerowych tak  
niewielu schrzaniło tak wiele.  
I to za jednym zamachem.**

*Członek Rainbow  
Six poluje na Marię  
Awarię. Dlaczego?  
Czytaj recenzję...*

*Helikopter w ogniu  
nie umiera nigdy.*

# ATOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

**R6 do poduszki**

**O**strzegam – jeśli jesteś fanem serii R6 i z niecierpliwością czekasz na jej najnowszą odsłonę, **czytanie tej recenzji sprawi ci ból.** Przez duże B. Bez względu na to, co właściwie kochałeś w tym znakomitym – niegdyś – symulatorze działań oddziału antyterrorystycznego, tutaj tego nie znajdziesz. Lockdown tak bardzo odstaje od swoich przodków, że **chyba niesprawiedliwie opatrzone go identycznym markowym logo.**

Wszystkie dotychczasowe odcinki Tęczy Sześć przeznaczone były dla

wymagającego odbiorcy, premiowały cierpliwość, skupienie i perfekcję. Ambitni gracze mogli opracować drobiazgowy plan, a potem wprowadzać go w życie w warunkach zbliżonych do rzeczywistych. Rozgrywka nie była efektowna, ale za to prawdziwa – sceny wyglądały realnie, komandosi poruszali się naturalnie, „życie” było tylko jedno, zaś śmierć na polu walki szybka i banalna. Teraz możesz o tym wszystkim zapomnieć. **Lockdown jest prymitywną strzelaniną**

**FPP**, gdzie brygada pod wodzą Chuka Norrisa, Arniego czy innego bohatera „born in the USA” eksterminuje zastępy wierzących kukiełek.

W poprzednich R6 każda misja stanowiła osobny problem taktyczny, który mogłeś rozwiązać na wiele różnych sposobów. Chociaż poziomów było zaledwie kilkanaście, do każdego z nich podchodziłeś raz po raz, przez co gra starczała na długo. Lockdown zrywa z tą konwencją – misje polegają tu na przebrnięciu z punktu A do B i wypełnieniu po drodze szeregu nieskomplikowanych zadań (o rozstrzeliwanych po drodze dywizjach nie wspominać, bo to się rozumie samo przez się...). Niepodobna zboczyć z wyznaczonej przez autorów trasy, co w połączeniu z opartym na skryptach scenariuszem wydarzeń czyni grę nieprzyjemnie liniową. Na domiar złego mapy mają skromne rozmiary. Choć nie uważam się za tytana zręczności i celności w FPS-ach, **Lockdown ukończyłem w zaledwie jedną noc** (na normalnym poziomie trudności, bo do wyboru są tylko dwa).

Rzecz jasna nie mam nic przeciwko strzelaninom – trudno krytykować Red Storm za zamianę konwencji. Taką podjęli decyzję i już. Pożałowanie i litość i budzi jednakowoż wykonanie, pozostające na poziomie produkcji sprzed 10 lat. Po pierwszych godzinach spędzonych z Lockdown

nie mogłem wyjść z szoku – jest to nie tylko najgłupsza gra z serii R6, ale w ogóle jedna z gorszych gier, jakie przyszło mi ostatnio testować. Al wroga woła o pomstę do nieba. Pod ostrzałem przeciwnicy wykazują niezdrowe skłonności do bezsensownego biegania w tą i z powrotem. Poziomy są tak ograniczone, że za bardzo nie mają dokąd uciec. Przez myśl im też nie przejdzie, żeby pobiec zabijać zakładników. **Nawet gdy przykucną za jakąś przeszkodą, dbają, by makawka pozostawała wystawiona na odstrzał!**

Nagminnie zdarza się, że wartownik nie zauważa, jak strzałem z bliska załatwisz jego kolegę. **Mimo że mózg denata wylewa mu się na buty, facet stoi jakby nigdy nic i czeka, aż przeładujesz magazynek.** Żeby nie było za łatwo, w ostatnich misjach parszywcy nadrabiają krótszym czasem reakcji i wzmożoną celnością ognia – na przyzwyczajonych do poprzednich R6 wyjadaczach nie zrobią one jednak wrażenia. Wszyscy wrogowie bez wyjątku wykazują przy tym zamilowanie do wypróżniania magazynka w przypadkowe przeszkody – skrzynie, framugi, beczki czy inne zasłony.

W poprzednich częściach cyklu mogłeś wcielić się w dowolnego bohatera, jak również zmieniać komandosa podczas walki. **W Lockdown grasz tylko i wyłącznie Dingiem Chavezem, nawet trójka pozostałych „pomocników” z drużyny jest w każdej misji narzucona.** Snajperów zupełnie pominięto. Zresztą, na niewiele by się przydali, jako że walka toczy się prawie wyłącznie na ciasnych przestrzeniach, które nie świadczą dobrze ani o projektancie

*Nie da się  
stańczyć kazi  
do domu!*





**I choreografię diabli wzięli...**



poziomów, oni o zastosowanym silniczku. Koledzy z oddziału da pięć nie dorównują swoim alter ego sprzed lat. O ile na dystans eliminują terrorystów dość wydajnie i bezproblemowo, o tyle w bezpośrednim starciu używają broni nader powściągliwie i – jak by to powiedzieć – z taką pewną nieśmiałością...

Tak więc antyterroryści czasem momentalnie posyłają drani do piachu, kiedy indziej zdają się ich nie zauważać do czasu, aż zostaną puknięci łufą w czoło lub obierwą serią ostrzegawczą w tyłek. Nie-

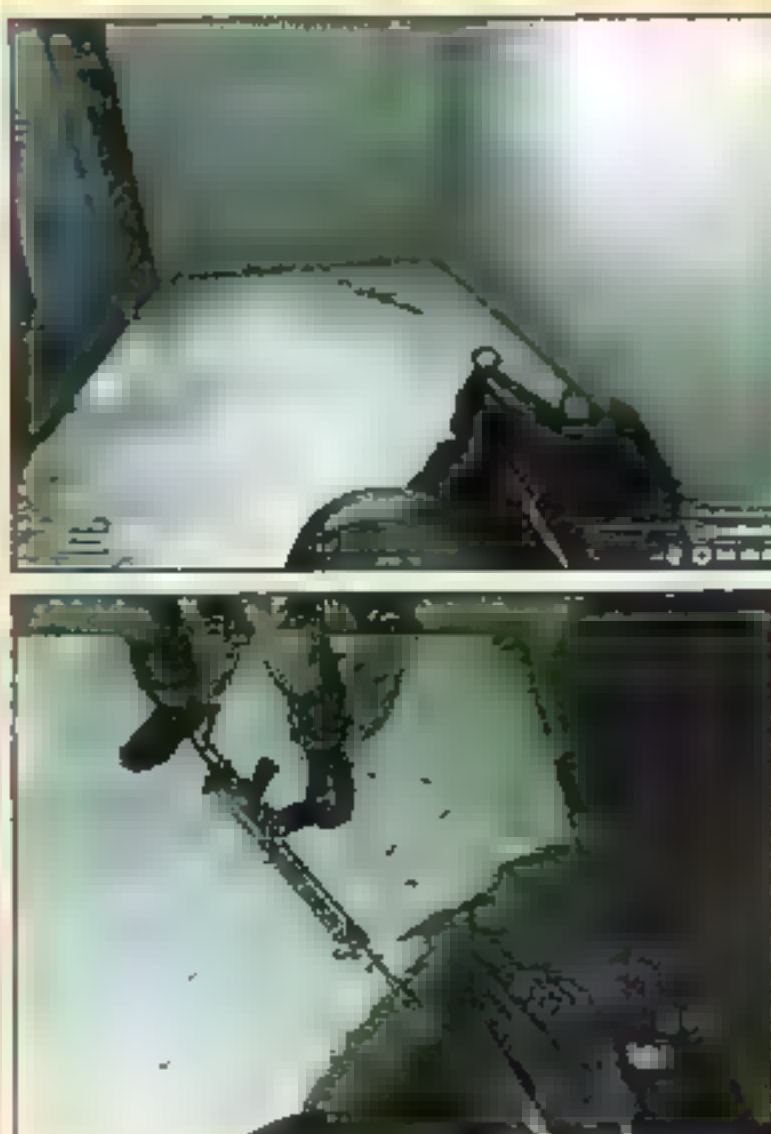
**spodziewanie mizerna. Można co** prawda zbić szybę w samochodzie, ale światła i opony pozostają niewzruszone (w R6 Rogue Spear można je było przecież przestrzelić). Nie ma też znaczenia, ile granatów wrzucisz pod auto – siła eksplozji nie robi na nim żadnego wrażenia.

**Engine gry ma problemy z liczeniem dynamicznych cieni oraz kolizją obiektów.** Lewitująca na wysokości wzroku broń po zabitym terroryście nie jest niczym wyjątkowym. Ale to nie usterki techniczne są podstawową bo-

lączką lockdown, lecz zupełny brak klimatu, specyficznej atmosfery towarzyszącej wszystkim dotychczasowym PeCetowym odśłonom R6. Brakuje wrażenia działania pod presją wydarzeń i czasu, potęgowa-

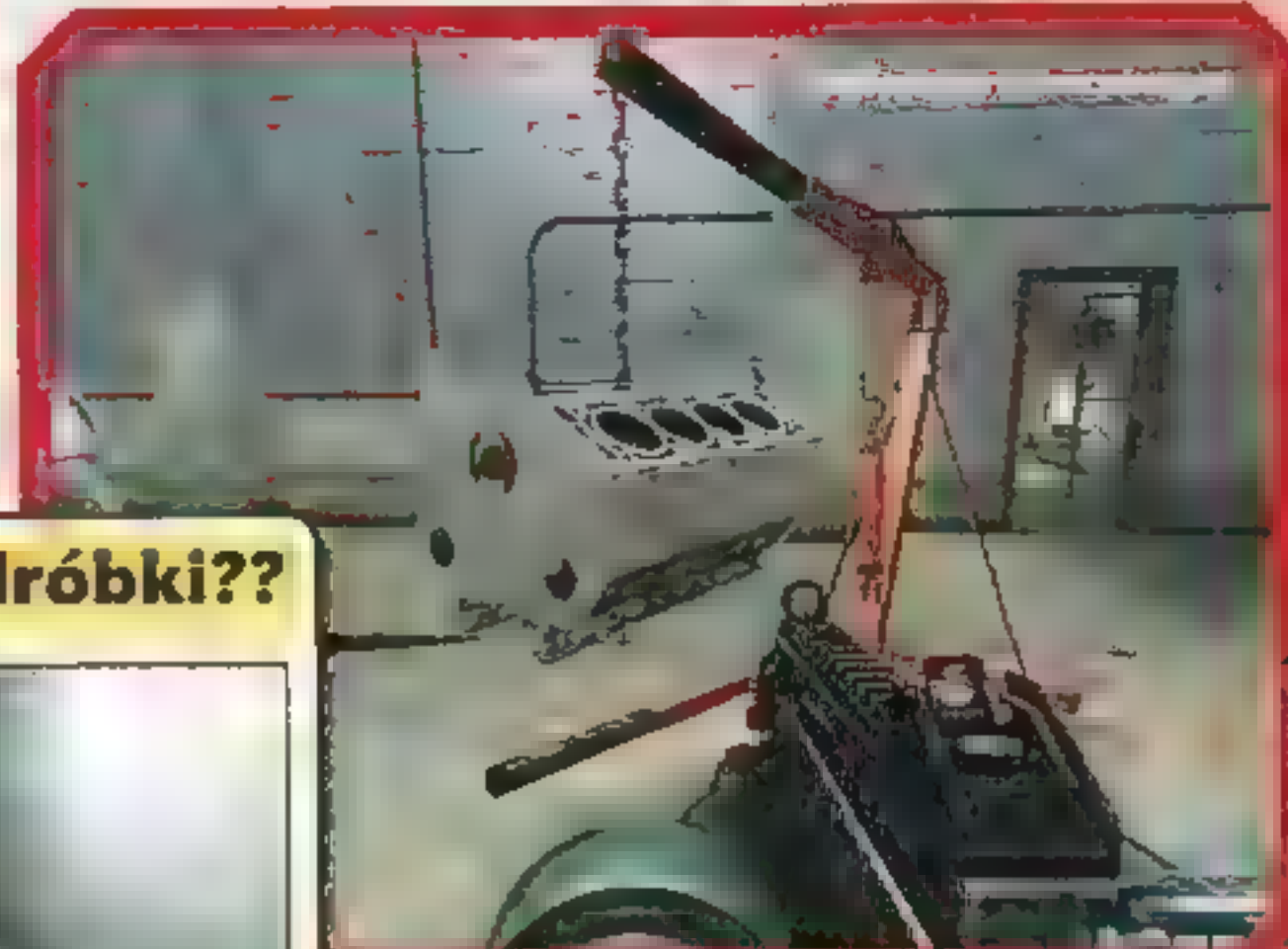
nego niegdyś przez dynamiczną, lekko pompatyczną orkiestrową muzykę marszową. Zamiast kilkunastu dopracowanych utworów mamy teraz jeden wątek

## Chińskie podróbki??



Wiele obiektów w grze wykonano przy pomocy takich chwytów. Oto karabin-naleśnik, który z bliska okazuje się zwykłą płaską teksturą. Szkoda, że nie można go zwinąć w rulon i schować do kieszeni.

## Samobójstwo nienaladowane klomka



przewodni, jakąś koszmarną mieszankę heavy metalu, techno i Bóg wie czego jeszcze. Fanom prozy Toma Clancy'ego na pewno się nie spodoba.

Lockdown brakuje wszelkiej dynamiki. Zamiast wartkiej akcji, obserwowanych kątem oka przemykających gdzieś pod ścianami grup szturmowych, zamiast „Go, go, go!” i „Tango down” wymieszanego z hukami wystrzałów i krzykiem zakładniczek – zamiast tego wszystkiego otrzymujesz monotonne podchody w rytm naprzemiennego zapisywania i wczytywania stanu gry. **Recenzuję gry komputerowe od przeszło dziewięciu lat i jeszcze nie przeżyłem takiego zawodu, jak sprawia najnowsza gra Red Storm.** Lockdown jest jak białe skarpetki naszone do smokingu, jak ciepła wódka, jak surowy dorsz z bitą śmietaną – jest po prostu niesmaczny. Powrót świetnego taktycznego FPS-a? Niestety nie.

**Lockdown jest jak surowy dorsz z bitą śmietaną – po prostu niesmaczny.**

zmienne natomiast **twoi podopieczni** lubują się we wchodzeniu ci pod kufę w najbardziej niespodziewanych momentach. Poza tym zamiast gęsiego trzymać się za plecami dowódcy, zazwyczaj ociągają się, rozwlekając pochód i zaliczając przy okazji rozmarte ciemne zakamarki, i krzaki. Świntuchy.

**Grafika budzi mieszane uczucia** – z jednej strony obfituje w większość nowinek technicznych, z drugiej zdarzają się elementy wykonane wręcz kompromitująco. W odpowiedziach kusity screeny z niezmiennie dopracowanych lokacji, cieszących oko wielością szczegółów. Owszem, takowe się zdarzają, ale mnóstwo jest też miejsc niezmiennie ubogich w rekwizyty. Nagminnie zdarzają się zupełnie puste pomieszczenia (używając języka budowlanego: „w stanie surowym”), które stworzono, zdaje się, tylko po to, by w odpowiednim momencie (ach te skrypty!) mogła z nich wybiec grupka bandytów.

Wbrew szumnym zapowiedziom również  
**Interakcja z otoczeniem jest nad-**

## Lepper Lockdown?



## Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Products:  
Ubi Soft

Distributors PL  
Canada

<http://www.rainbowsugame.com/uk/lookdown>

10

**Abstract**

**Wysokiego procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB**

7

**broń kumatu R6 • Al wrogo • linowosc**  
• dźwięk i muzyka • grafika • uproszczenie

Ktoś na siłę chciał zrobić z R6 rękawkę i doprowadził serię z ekstraklasą gier komputerowych do trzeciej linii

## GRYFALNOS

... ..

**ГРАФИК**





Co to była za zawierucha... Żołnierze padali jak muchy.

Stasiu, ale dzisiaj kopiesz prądem...

Lu Kang "Are we not too far out?"

General Gai pudrował się przed każdą bitwą.

# DYNASTY WARRIORS 4 HYPER

Choć Dynasty Warriors 4 udaje strategię i RPG-a, w rzeczywistości jest grą akcji, w której dwa najważniejsze słowa to „siecz i rąb” albo... „golonka i czosnek”.

**Z**askoczony? I o to chodziło. Ale bez obaw, zaraz wszystko stanie się jasne, wcześniej jednak kilka zdań wstępu. Dynasty Warriors 4 Hyper to pierwsza wydana na PC część serii, którą japońska firma Koei od kilku lat z powodzeniem kontynuuje na konsolach – na tych platformach zdążył się już ukazać... samodzielny dodatek do „piątki”. To, że PC-owcy są spóźnieni, nie jest jednak powodem do narzekania, bowiem wszystkie gry z serii są niemal identyczne. We wszystkie też gra się tak samo.

Akcja gry osadzona jest w starożytnych Chinach, podczas tzw. rebelii Żółtych Turbanów. Przedstawia szereg epizodów tego ważnego dla historii Państwa Środka okresu, pakując cię w anuce jednego z oficerów (w grze jest ich aż 40) biorących udział w starciach wszystkich stron konfliktu. W każdym z poziomów – a jest ich kilkanaście – trafiasz prosto na pole bitwy, na którym oprócz ciebie znajdują się setki żołnierzy, w tym również dowódcy swoimi oddziałami inni oficerowie. A choć cele misji są w teorii różne, wszystkie bez

wyjątku prowadzą się do tego samego – wyróżnić w pień jak największą liczbę wojaków przeciwnej strony i zaszlachtować głównego wadza armii wroga.

To nie przesada – większość misji kończysz, mając na koncie nawet 500 i więcej ofiar. Zwykli żołnierze padają po 2-3 machnięciach twojej broni, więcej kłopotu sprawiają w bezpośrednim starciu oficerowie, ale oni również nie są dużym wyzwaniem. Jedynym wyjątkiem są głównodowodzący armii oraz oficerowie, z którymi walczysz (na szczęście wyzwanie możesz przyjąć lub odrzucić) w ramach pojedynku – wtedy walka toczy się mano-a-mano, jak np. w Tekkenie czy Guilty Gear, a przeciwnicy stosują bardziej zaawansowane ciosy i kombosy.

System walki jest prosty i bez zbędnej przesady można napisać, że całą grę da się przejść, korzystając tylko z dwóch klawiszy odpowiadających za słaby i specjalny atak – i to nawet nie bawiąc się w ich kombinacje. Jeśli jednak takie rozwiązanie ci nie odpowiada, możesz też strzelać z łuku, ładować ciosy specjalne, a także wydawać proste (atakuj/ochraniaj mnie/stój) polecenia swoim adiutantom. Jest też

Jeśli szukasz patentu na bezmyślne spędzenie wieczoru, niczego lepszego nie znajdziesz.

możliwość dosłania zwierząt – koni i słońi.

Podczas gry masz dostęp do mapy taktycznej przedstawiającej sytuację na polu bitwy, między kolejnymi misjami umiejętności twojej postaci (wybranej spośród kilkunastu dostępnych) wzrastają proporcjonalnie do liczby zdobytych punktów doświadczenia, możesz też wyposażać się w magiczne przedmioty znalezione na polu bitwy, a zwiększające różne parametry twojego bohatera. Wśród znajdziek najważniejsze są jednak te, które w trakcie walki leczą herosa – golonka, kurczak i czosnek (w rze-

czywistości to mięsne paszteciki, ale autentycznie wyglądają jak czosnek). To właśnie one ratują życie!

Niestety w grafice Dynasty Warriors 4 Hyper widać, że gra bazuje na modelach i teksturach opracowanych z myślą o konsolach – nawet zwiększanie rozdzielczości nie zmienia tego wrażenia. Częste są też kłopoty z „widocznością” – gdy stoisz po uszy w kupie wrogów, trudno zorientować się, co dzieje się z twoim bohaterem i w którą stronę machasz mieczem. Minusem gry jest też jej monotonia, bo nie dzieje się tu prawie nic, co wychodziłoby poza schemat: siecz i tnij, rzeżaj i ciachaj, nabijaj i rąb. To oczywiście miłe (szczególnie to nabijanie i rąbanie), ale może się nudzić. Jeśli jednak szukasz patentu na bezmyślne spędzenie wieczoru, niczego lepszego nie znajdziesz.

## Dynasty Warriors 4 Hyper

Producent: Koei Dystrybutor PL: brak

<http://www.dw4hyper.com/>

<b>cenę</b>	<b>Multiplayer: tak</b>
<b>Wymagania:</b> procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB	
<p>bezmyślne, ale wciągające • sporo różnych trybów gry – nawet jeśli prowadzą się do tego samego • gra we dwóch na jednym komputerze</p> <p>jeśli nie pokochasz jej od razu, szybko stwierdzisz, że jest monotonna i schematyczna • oprawa radem z konsol</p>	
<p>To zabawa pozbawiona głębszych refleksji, ale trudno się od niej oderwać. Jeśli tylko nie masz nic przeciwko 500 trupom w jednej misji.</p>	
<p><b>GRYwalność</b></p> <p><b>GRAFIKA</b></p> <p><b>EDUCYJA</b></p> <p><b>4</b></p>	



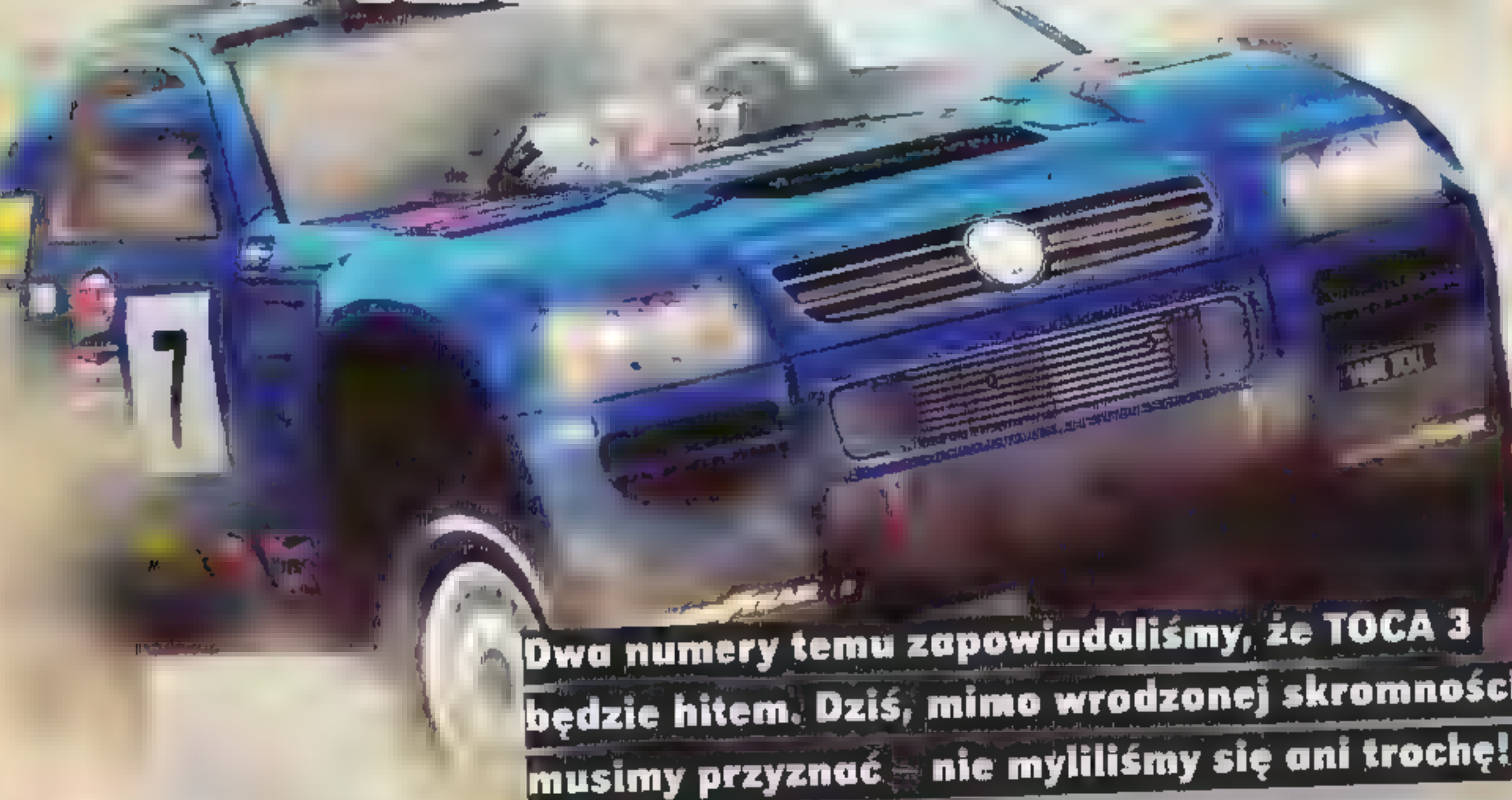
SHOTGUN LE  
00 SHOT

Po całkiem udanym Total Overdose firma Eidos wypuszcza kolejną gangsterską strzelaninę. Niestety.

**Autoren: Martin**



# TOCA RACE DRIVER 3



Dwa numery temu zapowiadaliśmy, że TOCA 3 będzie hitem. Dziś, mimo wrodzonej skromności, musimy przyznać – nie myliliśmy się ani trochę!

**T**OCA 3 to obecnie najlepsza samochodówka na rynku! I basta. Miałby inne tytuły ogromem opcji, liczbą wyścigów, pojazdów, pucharów, wyróżnia się też dopieszczonym modelem jazdy. **Mało tego, pod względem grywalności zostawia daleko w tyle wszystkie inne samochodówki**, zarówno te, które już są na rynku, jak i – znów będziemy przewidywać przyszłość – te, które pojawią się za jakiś czas. Owszem, to odważne stwierdzenie, ale mamy na potwierdzenie tej tezy kilka argumentów. Oto one...

TOCA 3, tak samo jak jej poprzedniczka, ma bardzo rozbudowany tryb kariery. W drodze na najwyższe miejsca podium nieustannie towarzyszył mi Scotty – prze-

miły, zafascynowany wyścigami mechanik samochodowy. To właśnie od niego dowiadywałem się szczegółów dotyczących pojazdów i czegoś o specyfice wyścigu. Asystował mi również w czasie zawodów, co raz pokrzykując w słuchawce. Czasami starał się zmotywować mnie do szybszej jazdy, innym razem informował o sytuacji na trasie lub o moim przewinieniu. I dobrze, że ciągle gadał, bo raz, dzięki niemu wyścig nie był nudny, a dwa, **fajnie jest mieć za sobą przynajmniej jedną osobę, która dopinguje do dalszego grania** (jeżeli matka/żona/kochanka ciągle narzeka ci nad uchem, że grasz, zamiast zająć się czym innym, to wiesz, o czym mówię).

Staruszek w kombinie nie miał za rękę prowadził mnie od wyścigu do wyścigu, pokazując to, czego dotąd na oczy nie

widziałem. **Jeździłem formułą BMW Williamsa, monster truckiem Thunder Mountain, Mercesem W196, Fordem Falkonem BA i wieloma innymi brykami.** Tryb kariery World Tour jest zbudowany w taki sposób, by przed końcem gry każdy przynajmniej raz przejechał się pojazdem z danej kategorii. Zaczynasz od teoretycznie najłatwiejszych wyścigów, które wprowadzają cię w świat TOCA 3. Po każdym zaliczeniu mistrzostw (zwykle trzy albo cztery wyścigi) odblokowujesz następny poziom rajdowej zabawy – a tam czekają na ciebie inne auta, inne trasy, bardziej wymagający przeciwnicy i kolejne minuty treningu.

Celowo wspominałem o treningu, bo **jeżeli wydaje ci się, że włączysz TOCA 3 i po prostu zaczniesz wygrywać, to jesteś w ogromnym błędzie.** Najpierw musisz dobrze zapoznać się z pojazdem i torem (tego drugiego radzę uczyć się na pamięć). Po pierwsze dlatego, że każde auto inaczej się prowadzi. I nie mówię tu o różnicy pomiędzy gokartem a monster truckiem, ale o tym, że nawet auta w tej samej klasie różnią się mocą silnika i ciężarem, co naprawdę znacznie wpływa na technikę jazdy. Po drugie, istotne jest miejsce, z którego startujesz, dlatego zawsze bierz udział w eliminacjach. Przypomina to trochę walkę z cieniem, która w dodatku

trwa aż dziesięć minut, ale zawsze lepiej rozpocząć wyścig z pole position, niż przebijając się z 20 miejsc, ryzykując uszkodzeniem auta.

Tym bardziej że przeciwnicy są bardzo – żeby nie powiedzieć „cholernie” – wymagający. Dlatego tak **ważne jest nauczenie się trasy na pamięć.** Czasami najmniejszy błąd może natychmiast zakończyć cały wyścig. Wiele razy zdarzało się, że po nieudanym wejściu w zakręt zakopywałem auto w piasku i patrzyłem, jak reszta oddala się na taką odległość, że byłem już pewny, iż nigdy jej nie dogonię. Podobne błędy – no, może odrobinę mniejsze – popełniali też moi przeciwnicy.

TOCA 3 to gra, w której liczą się umiejętności za kółkiem – bez nich nie wymyślisz nic, co mogłoby dać ci zwycięstwo. **Niezależnie od tego, jak bardzo starałem się zepchnąć któregoś z przeciwni-**



## Szybki Fangio

Przez 45 lat rekord pięciu zdobytych tytułów mistrza świata Formuły 1 należał do Juana Manuela Fangio. Argentyniec urodzony w małym miasteczku Bolsona przyszedł z wyścigami z rodziny. W młodości, w latach 20. i 30. XX wieku, prowadził ciężarówki i ciężkie samochody. W 1934 roku, w wieku 25 lat, został zaproszony na międzynarodowe Grand Prix w Buenos Aires. W tym czasie Fangio był już znany z wyścigów. W 1934 roku, w wieku 25 lat, został zaproszony na międzynarodowe Grand Prix w Buenos Aires. W tym czasie Fangio był już znany z wyścigów. W 1934 roku, w wieku 25 lat, został zaproszony na międzynarodowe Grand Prix w Buenos Aires. W tym czasie Fangio był już znany z wyścigów.

## The Ring

Nürburgring, przez znawców nazywany po prostu Ring, to jeden z 40 torów, które znalazły się w TOCA 3. Jest on jednym z najtrudniejszych torów wyścigowych. Zaprojektowany został w 1925 przez Gustava Elchlera i mierzył nieco ponad 25 km długości. Pierwsze motocyklowe mistrzostwo świata odbyły się na nim w czerwcu 1927 roku. Miesiąc później wyścig rozpoczęła pierwsza niemiecka Grand Prix. Po latach problemów (kilukrotnie odbierano licencję z powodu groźnych wypadków i niewystarczających zabezpieczeń) wielu przerób-



kach w 1984 Ring mierzył już tylko 4,5 km. Pierwszy wyścig po otwarciu wygra Ayrtton Senna, wówczas zupełnie nieznanego kierowcę. 7 października tego samego roku w niemieckim Grand Prix triumfował kierowca McLaren Alaina Prost.



Po co mi Colin, skoro mam TOCA 3?





A mówilem - dalej płyn do chłodnicy!

ków z trasy, zawsze kończyło się to moim wypadkiem. Tak samo działa się wtedy, kiedy inne auto delikatnie uderzało z tyłu w moje (z boku, tak jak robią to amerykańscy policjanci podczas pościgu) - to zawsze powodowało, że stawałem w poprzek drogi. Tego typu sytuacje zdarzają się najczę-

ściej i wygląda zawsze tak samo, niezależnie od prędkości.

W grze imponuje też liczba licencjonowanych modeli aut. Jest ich łącznie aż siedemdziesiąt, a wśród nich znalazły się takie cudniaki, jak: Pontiac Firebird, Subaru Impreza

**Samochodowy symulator opracowany tak, by zauroczyć maniaków, ale też wciągnąć do gry tych, którzy nie lubują się w takich produkcjach.**

niej na początku wyścigu, zwykle na jednym z pierwszych wiraży, kiedy na trasie panuje prawdziwy tłok i nietrudno o kontakt z przeciwnikiem.

W czasie zbliżenia może dojść do różnego rodzaju uszkodzeń (może pęknąć guma? - Che). Odpowiada za nie jeden z najbardziej zaawansowanych systemów symulujących TDE (Terminal Damage Engine), który działa znakomicie. Nieraz złamałem wahacz, skrzywiłem felgę czy zgniotłem karoserię. Sypały się też szyby, łamały zderzaki i odpadały spoilery. Jednak najgorsze nie było to, że auto przestało być kompletne, ale fakt, że po każdej stłuczce prowadziło się zupełnie inaczej, gorzej. Przy 250 km/h z urwaną lotką od razu czuć, że samochód odrywa się od podłoża. Uszkodzona przekładnia biegów bardzo utrudnia jazdę, tak samo jak awaria układu jezdnego - a o takie usterki nietrudno przy agresywnej jeździe przeciwnika. Jedyne, czego mi brakowało, to lepiej dopracowanego momentu uderzenia. Stłuczka zdarza się zbyt delikatna

N10, Koenig GT-D, Honda S2000 czy Williams Renault FW18. Wszystkie one zostały podzielone na 7 ogólnych kategorii: Off Road, Touring Car, Oval, GT, Classics, Open Wheel oraz Honda. Do objechania jest prawie 80 torów na całym świecie. Do wygrania - 116 pucharów.

Nie tylko liczby potrafią przyprawić o zawrót głowy, ale i grafika, która reprezentuje bardzo wysoki poziom. Przede wszystkim: gra jest bardzo płynna. Niemal czuć tę karkołomną prędkość rozpędzonego bolidu BMW, który przecina linię mety z trzema setkami na liczniku. To nie do opisania, musisz doświadczyć tego na własnej skórze. Doznania potęguje filtr, który lekko rozmywa obraz dookoła. Smacznie też wygląda parujący od słonecznego ciepła asfalt i tumany kurzu wzbijające się spod 80 kół pędzących po piachu. Wykona-



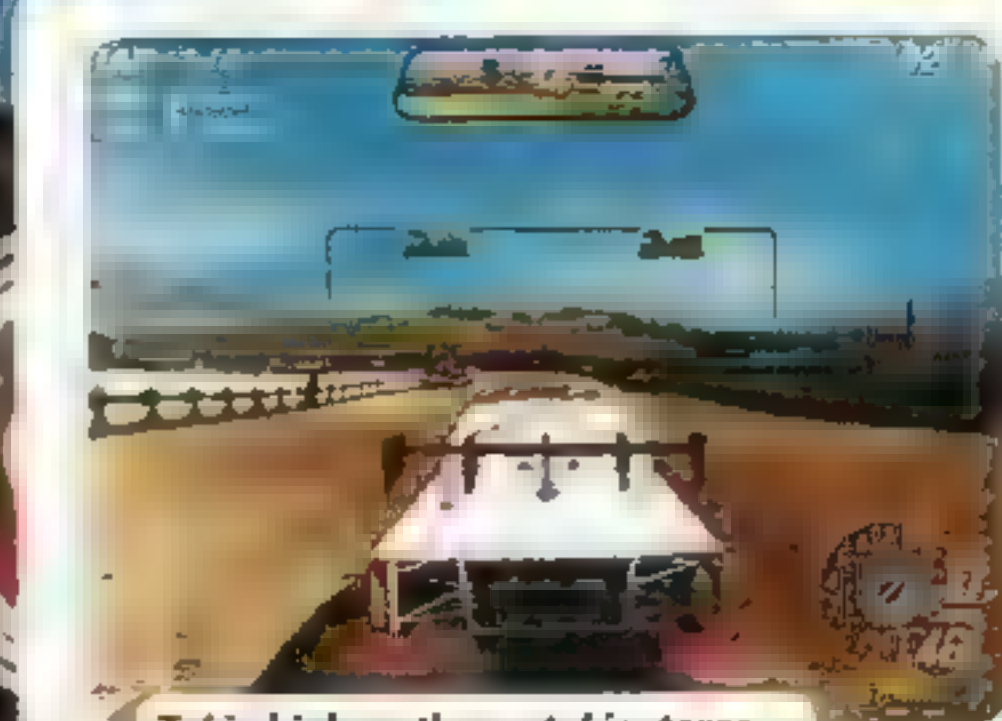
Takie przepychanki zazwyczaj kończą się na twoją niekorzyść.

nie samochodów również nie pozostawia wiele do życzenia. Zostały one skopiowane niemal doskonale z zewnątrz, a tylko niektóre auta od środka wyglądają dość ubogo. Efektownie prezentują się też zniszczenia i usterki. Wgniecioną karoseria czy „pajęczek” na szybie, który nierówno odbija światło, robią wrażenie.

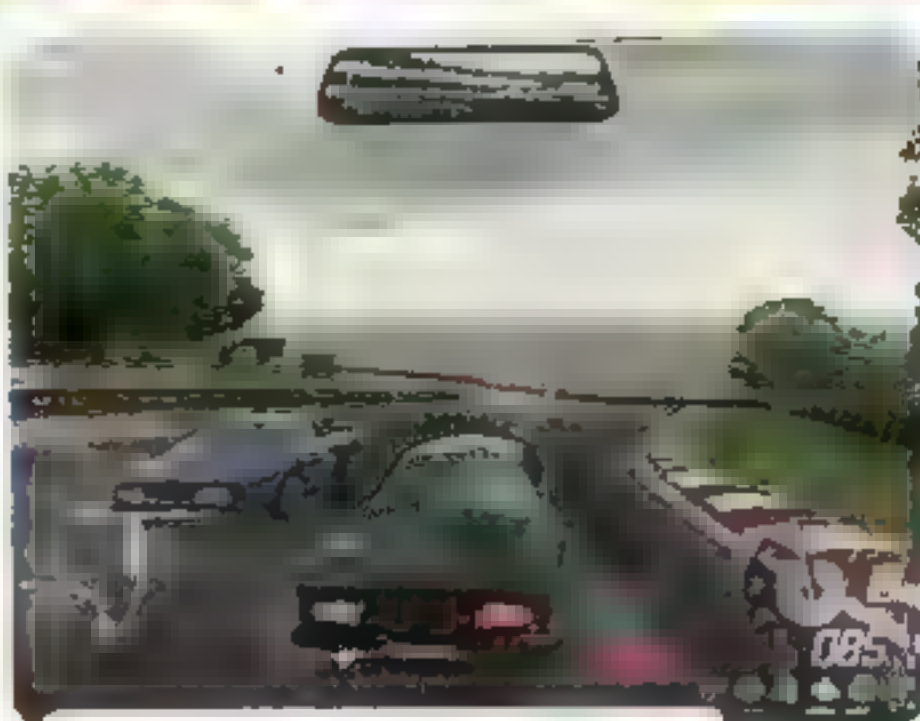
Wyścigi to nie tylko ładne samochody, ale i potężny warkot silników dobywający się spod lśniących masek. A ten w TOCA 3 jest niesamowicie donośny. Dzięki Streaming Audio System nie tylko usłyszysz wyraźnie każdą maszynę z osobna, ale też bez problemu zorientujesz się, w którym miejscu ona się znajduje. Dookoła słychać samochody uderzające o siebie, szczęk blach, dźwięki opon taczających się po spowalnierzach. Motofani będą w siódmym niebie, gdy usłyszą, jak

na linii startu naraz syczy dwadzieścia kompresorów, które chwilę później zostają zagłuszone czteroccalowymi tłumikami. Prócz głośniego ryku silników w słuchawce cały czas słychać głos Scotty'ego i wrzaski kibiców stojących przy bandach.

Wszystko, co napisałem wyżej, stanowi jedynie ułamek tego, o czym warto byłoby wspomnieć przy okazji recenzowania tak ogromnej i rozbudowanej gry. To niemal RPG wśród samochodówek. W tej grze jesteś głównym bohaterem, musisz zdobywać nowe i ciągle doskonalić stare umiejętności. Jednocześnie TOCA 3 to samochodowy symulator z prawdziwego zdarzenia, który opracowano w taki sposób, by zauroczył maniaków wyścigów, ale też by nie zniechęcił zbyt szybko kogoś, kto nie lubuje się w grach tego typu. Właśnie dzięki temu nowa TOCA to gra skazana na sukces. Będę mocno zdziwiony, jeżeli go nie osiągnie.



Takie białe autko na takim torze... Na pewno się pobrudzi.



Ulewa, nie ulewa - pizę trzeba dostarczyć do 30 minut.

### TOCA Race Driver 3

Producent: Codemasters  
Dystrybutor PL: CD Projekt  
<http://www.codemasters.co.uk/tocaracer-driver3/>

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, 6 GB wolnego miejsca na HDD, Windows XP

swobodny model jazdy • multum wyścigów i pojazdów • rozbudowany tryb kariery • polska wersja językowa

przeciwnicy zbyt często spychają z toru

Bezprzewodny numer jeden wśród samochodówek. Lepiej mieć być tylko... TOCA 4.

GRYwalność  
GRAFIKA  
DŹWIĘK  
5+



**Czy pół roku po premierze Kozaków II gra korzystająca z silniczka poprzedniej edycji tego przeboju zdoła jeszcze podbić serca strategów?**

# AMERICAN CONQUEST

## PÓŁNOC-POŁUDNIE

Wykopalska na rynku.

**Z**robili już grę o Kozakach, wojnach napoleońskich, kolonizacji Nowego Świata, nawet Aleksandrze Macedońskim! Ludzie z GSC Game World mają spory rozrzut, jeśli idzie o wybór epok historycznych. Wciąż jednakowoż wykorzystują podobny engine. Tym razem w **samodzielnym dodatku do American Conquest, przedstawiającym epizody z dziewiętnastowiecznych dziejów Stanów Zjednoczonych**. To dość ryzykowne posunięcie, bo czy gra zrobiona na Starym Kontynencie sprostą wymaganiom i zapatrywaniom Amerykanów? A czy wzbudzi entuzjazm europejskich odbiorców, nienawykłych do nucenia ballad o generale Grancie ani o obrońcach Alamo? Z drugiej strony to chyba jedyna gra, w której weźmiesz udział w teksańskiej wojnie o niepodległość.

Pal sześć fabułę. Jak mawiają konieserzy napojów winopodobnych: wszystko jedno jakie, byleby spaniewierota... **Północ-Południe nie należy jednak do gier, które**

**Czy wzbudzi entuzjazm europejskich graczy, nienawykłych do nucenia ballad o Alamo i generale Grancie?**

**Kozacy z Teksasu wymagania z kosmosu**

Podane na pudełku wymagania sprzętowe (procesor minimum 2 GHz; zalecane 3 GHz) to czyste science fiction i stanowią za wiele jak na silnik Kozaków. Swą drogę to chyba jakieś error - testowałem grę na procka 1,8 GHz i działała całkiem zwinie.

rzucą cię na kolana, oczarując grafiką, a grywalnością doprowadzą do niewyspania. Dodatek oferuje 9 kompanii, 8 pojedynczych bitew, dowolnie ustawiane potyczki oraz edytor. Walczysz po stronie Unii, Konfederacji, Teksasu lub Meksyku, dając uśmiech swym dowódczym talentom zarówno w klasycznych bitwach właściwych

rasowym strategiom, jak i scenariuszach o RTS-owym charakterze. W tym drugim przypadku obie strony zbierają surowce i rozbudowują bazy, po czym przechodzą do jatki kończącej się ostateczną anihilacją jednej z nich.

Niestety „drzewko rozwoju” jest na tle innych RTS-ów dość mizerne i raczej szybko wyczerpiesz wszystkie dostępne możliwości konstrukcyjne. Jednostki występują w większej obfitości i dość dobrze wpasowują się w realia historyczne. **Dużo jest formacji nieregularnych, wszelkiej maści milicji i „pospolitego ruszenia”**. Oddziały te są zwykle kiepsko wyszkolone i uzbrojone, łamią szyk i nie potrafią oddawać zorganizowanych salw. Świetnie natomiast sprawdzają się w lesie oraz w walce wręcz, kiedy brak dyscypliny nadrabiają zapalem i odwagą. Pośród rozka-

cy nie cofną się ani o krok i ze stoickim spokojem zaczekają, aż wyrznisz ich do nogi. Podobnie gdy zaatakujesz wrogie linie z flanki, komputer nie robi nic, aby zniwelować swe niekorzystne położenie. Zobaczywszy cię z dala, nie przestawi oddziałów frontem do zagrożenia, w starciu natomiast będzie trwał niewzruszenie, czekając, aż przejedziesz po nim od prawa do lewa.

Pod tym względem gra pozostaje o całe lata świetlne w tyle za drugimi Kozakami, gdzie walka pozycyjna została dopracowana. Nie znajdziesz tu także znanego z tamtej gry miernika skuteczności ognia (sam zasięg strzałów jest za to, jak się wydaje, znacznie większy) ani dodatkowych korzyści, jakie daje wykorzystanie systemu dróg. **Nie ulega wątpliwości, że gra jawi się jako dość leciwa, co widać zwłaszcza po grafice i sterowaniu**. Lekko upudrowany silnik Kozaków (tych pierwszych) zawodzi. Oddziały nadal notorycznie „nachodzą na siebie” (można ustawić kilkanaście jednostek w jednym miejscu), nie da rady zaznaczyć grupy wojsk i nakazać im zmiany w szykach (trzeba wydawać polecenie każdemu oddziałowi z osobna).

Oprawa graficzna tej gry nikogo chyba nie zachęci do zakupu. **Wygląd budynków trąci myszką (a niekiedy nawet kotem)**, zaś krajobraz jest miejscami szarabury i najzwyczajniej brzydki. To samo można powiedzieć o wodzie i innych efektach. Oprawę ratuje niezgorzta muzyka, bardzo melodyjna i wykorzystująca znane motywy z epoki. Czy warto jednak zasiadać do gry tylko po to, by posłuchać kilkusekundowego motywu z „Ballady o Alamo”, albo „When Johnny Comes Marchin' Home”? To pytanie z gatunku czysto retorycznych...

Nikt się nie spodziewał Katriny tego lata.

Po zdobyciu pucharu Meksyku fiesta trwała do rana!

### American Conquest: Północ-Południe

Producent:  
GSC Game World

Dystrybutor PL:  
Cenega

<http://www.americanconquest.com/>

CE ID  
79 90

Multiplayers: tak

Wymagania: procesor 2 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

dźwięk zgodny z Kozakami II • muzyka • Alamo  
pomścimy! • czyk tamatyka

zachodzące na siebie oddziały • grafika • niedogodności sterowania • wierność • AI

Północ-Południe to nie jest dodatek do American Conquest, nie gra tak się posterzele, że w starciu z nowością jest bez szans.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

3



# VIVISECTOR

## DUSZA BESTII

Sluchy o Vivisectorze chodziły już w 2002 roku, ale potem rodzina FPS-ów została zdominowana przez Far Cry i o produkcji rasyjskich programistów nikt już nie pamiętał...

**G**łównie z Action Forms przeczekaliśmy ten wystrzał. Vivisectorem w najbardziej dogodnym momencie. Oglądając efektowne obrazy z gry, od razu rozgrzałem się na myśl o zderzeniu z nią, ale – jak to zwykle bywa – rzeczywistość ostudziła moje zapędy.

Po kilku minutach gry okazało się, że Vivisector daleko odszedł od Far Cry'a i niebezpiecznie zbliżył się do Serious Sama. W wypadku gry z Croteam od razu wiadomo, że siadamy przed monitor w celu bezmyślnego zarzynania wszystkiego, co się rusza. Vivisector zaś przywdział szaty najbardziej ambitnej produkcji, co tym bardziej rozczarowuje.

Wiele etapów skonstruowanych jest dosłownie na tej samej zasadzie co w SS. Kurt Robinson, nasz hero, kumpel po fachu Sama „Serious” Stone’a, żołnierz sił specjalnych, trafia do pozor-

nie spokojnej strefy. Odcieniona, głęboka, cicha dolinka, trawka, drzewka. Robinson pedziwio widoki, wacha kwiatki, a tu nagle wokół materializuje się kilkadziesiąt różnych bestii, które natychmiast podejmują szalony atak lub szarżę. Jednocześnie zamykają się wszystkie potencjalne drogi ucieczki, więc rozwiązanie może być tylko jedno: albo bestie, albo Sam... yyy... o, przepraszam – Kurt. No właśnie. Uderzające podobieństwo nieprawdą?

Analoga jest więcej. Tak samo zbierasz z ziemi apteczki i amunicję, zaś na plecach dzielnego Kurta znajduje się miejsce dla pokaznego arsenału pukawek i dział. Nawet dźwięk, gdy Robinson zbiera graty z ziemi, od razu kojarzy się z Serious Samem. I jeszcze te znikające po walce zwłoki wrogów. Człowiek nie może się nimi nawet porządnie zainteresować! Bez skojarzeń, proszę.

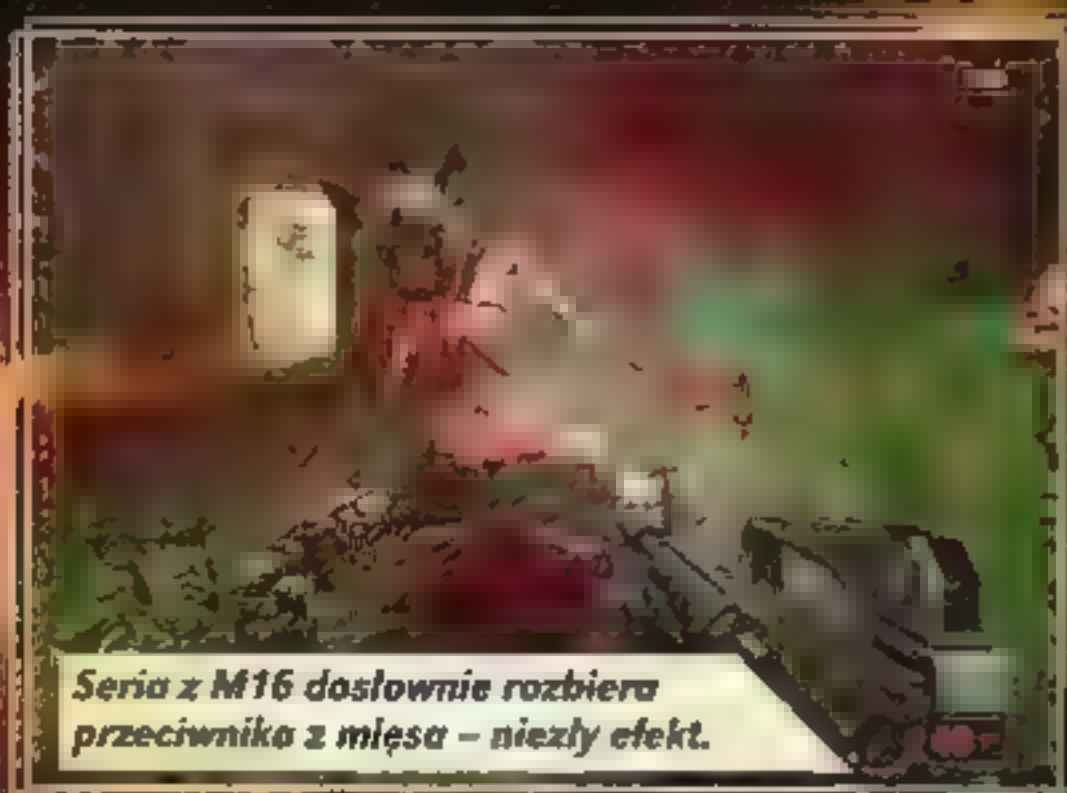
Są na szczęście różnice. Story w grze, luźno związane z powieścią sci-fi H.G. Wellsa „Wyspa doktora Moreau”, jest rozbudowane i skomplikowane i nawet dość interesujące. Ma tę cechę dobrego scenariusza, że generuje więcej znaków zapytania

niz odpowiedzi. I to do samego końca. Świetnie również, że rozwalanie wrogów, oprócz czystej przyjemności zabijania, ma dodatkowe znaczenie – rozwijasz dzięki temu swoją postać. Wygląda to tak, że za każdego ukatrupionego gościa Kurt dostaje kilka punktów. Te

To czystej wody rzeźnia, zakamuflowana hasłami reklamowymi obiecującymi gruszkę na wierzbie.

z kolei możesz przeznaczyć na rozwój jednej z czterech specjalności: szybkości, celności, zdrowia, wytrzymałości. Dzięki nim możesz także poprawić parametry broni.

Pukawek jest masa, na czele z nieśmiertelnymi i nieodłącznymi pistoletami, M16 i strzelbą. Jest i snajperka z lunetą, wyrzutnia rakiet, ckm, granatnik oraz broń przeciwników energetyczne badziewia, które moim zdaniem spokojnie można było sobie darować. Wszystko to ładnie szatkuje i kraje przeciwników dzięki niezłym modelom uszkodzeń i ran. Szczególnie dobrze widać to przy oprawianiu zwłok (to nie żart), gdzie pierwsze uderzenie noża zrywa płot skóry, drugie obnaża wnętrzności, a trzecie daje już czystą satysfakcję. Za „sekcję zwłok” przyznawany jest punkt ekstra. Więcej punkciaków można dostać



Seria z M16 dosłownie rozbiera przeciwnika z mięsa – niezły efekt.

tez za „szybką śmierć” (ale nie swoją) oraz inne podobne zagrywki.

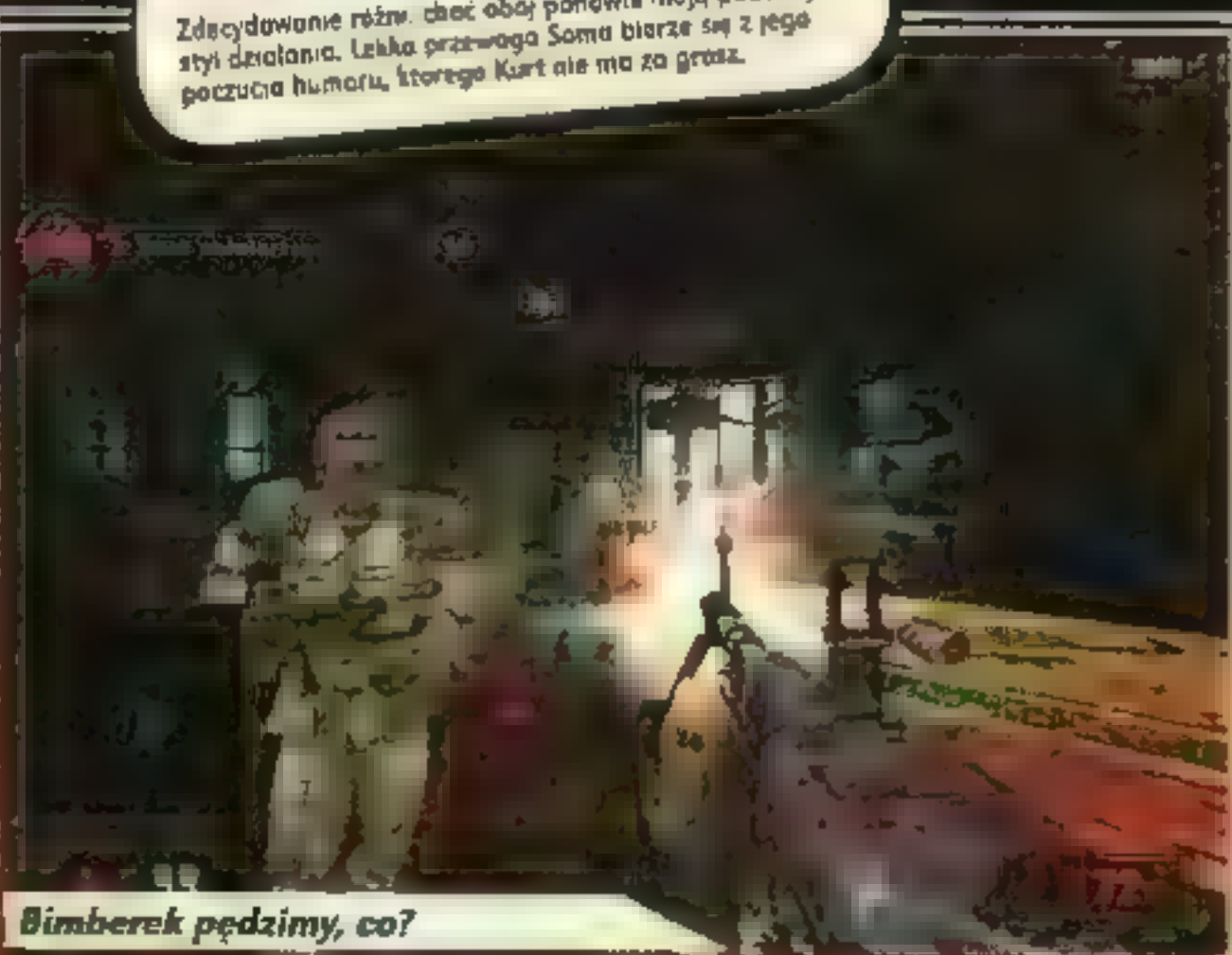
Przeciwnicy to zwierzęce i częściowo zwierzęce stwory wyhodowane w wojskowym laboratorium na wyspie Soreo (gdzieś na Pacyfiku), gdzie toczy się akcja. Inteligencja wrogów rośnie wraz z postępem w grze, bowiem im to coraz lepsze, do doskonałej wersji. Zlekozwierzę. W sumie znaczenie ma to żadne, bo tak chłopaki otokują stylem znanym jako „kupa złego na jednego”.

Vivisector ma momenty całkiem niezłe: niektóre, lepiej zaprojektowane i klimatyczne lokacje, bardziej kombinowane fragmenty gry (gdzie trzeba znaleźć przejście lub uruchomić jakieś urządzenie). Generalnie jednak jest to czystej wody rzeźnia, którą zakamuflowano zrezygnując z reklamowymi obiecującymi gruszkę na wierzbie. Mimo to w grze panów z Action Forms gra się całkiem niezle, z niechęcią odrywałem się od zabawy. Siorec pod uwagę śmiesznej ceny (30 złotych) mogą tylko państwo dzieci bierz i się nie zastanawiaj! 6



Kurt Robinson vs Sam „Serious” Stone

Zdecydowanie różni, choć obaj panowie mają podobny styl działania. Lekka przewaga Sama bierze się z jego poczucia humoru, którego Kurt nie ma za grzech.



Bimberek pedzimy, co?



Proszę państwa! Na lewo: d\*o nasorożca!

### Vivisector

Producent: Action Forms  
Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.vivisector.com/>

cenę 29 90

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

długo 24 rozbudowane poziomy • 16 różnych  
 pukawek • mnóstwo przeciwników • niska cena  
 • wciągający scenariusz  
 masa bugów i niedrobek • słabe AI przeciwników • niektóre motywy identyczne jak w Serious Sam • brak multiplayera

Vivisector przekonał do siebie stopniowo – po początkowym zniechęceniu każde kolejne walki dają coraz więcej satysfakcji.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4





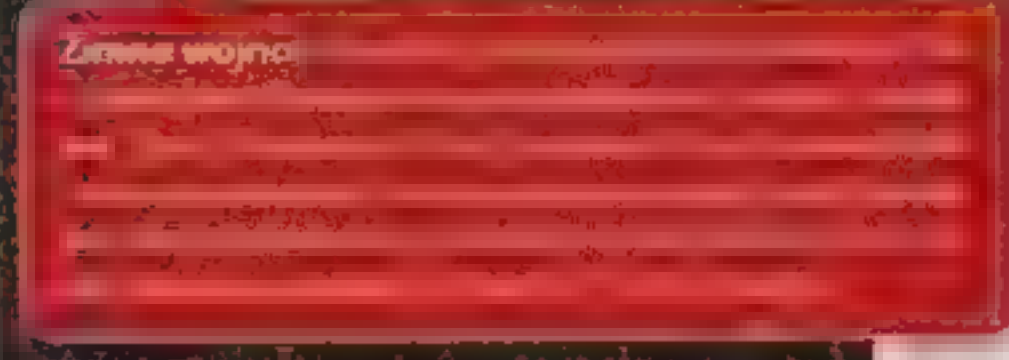
# HAMMER & SICKLE

Wszyscy, którzy czekają na HoM&M V, powinni uważnie przyrzeć się Hammer & Sickle – to w końcu produkcja tego samego studia, ostatnia przed nowymi „hirolsami”.

## O co w ogóle chodzi?

**P**o świetnym, osadzonym w realiach II wojny światowej Silent Storm (wraz z dodatkiem Sentinels) Nival Interactive zajął się kolejnym etapem historii. Akcja Hammer & Sickle rozgrywa się na początku 1949 roku, który to okres stanowi najgorętszą (czyli najbardziej mroźną, he, he, he) część zimnej wojny – wyścigu zbrojeń pomiędzy USA a ZSRR. Jak można wywnioskować z tytułu, przyjdzie ci kierować poczynaniami rosyjskiego szpiega. Początkowo zadanie wydaje się proste: nawiązać kontakt z członkiem polskiej bojówki, Wacławem. Jednak w chwili przybycia na miejsce widzisz, jak Wacław wraz ze swoją grupą zostaje rozstrzelany – co oznacza, że twoja misja się mocno skomplikuje.

Zanim jednak do tego dojdzie, musisz określić klasę swojej postaci – a jest



z czego wybierać. Twórcy oddali do dyspozycji 6 specjalizacji, co jest zadowalającą liczbą. Możesz być snajperem, skautem, inżynierem, medykiem, żołnierzem lub grenadierem. Każdy powinien znaleźć tutaj coś dla siebie, a z racji tego, że klasy wymagają indywidualnego podejścia i wypracowania odpowiedniego stylu gry, Hammer & Sickle można przejść kilka razy bez znużenia. Jedyną uwagę mam do poziomu trudności. Na normalu gra staje się diabelnie ciężka, przeciwnicy zaskakują skutecznością, a twoja postać nieporadnością. Boleś się sprawdzać, co się dzieje na hardzie – dla normalnego gracza poziom easy będzie optymalnym rozwiązaniem.

Jeżeli chodzi o sam rozwój postaci, to jest on zrobiony tak, by nie przeszkadzać graczowi w prowadzeniu rozgrywki. Każdy z bohaterów charakteryzowany jest przy po-

mocy 3 głównych statystyk – siły, zręczności oraz inteligencji. Owe

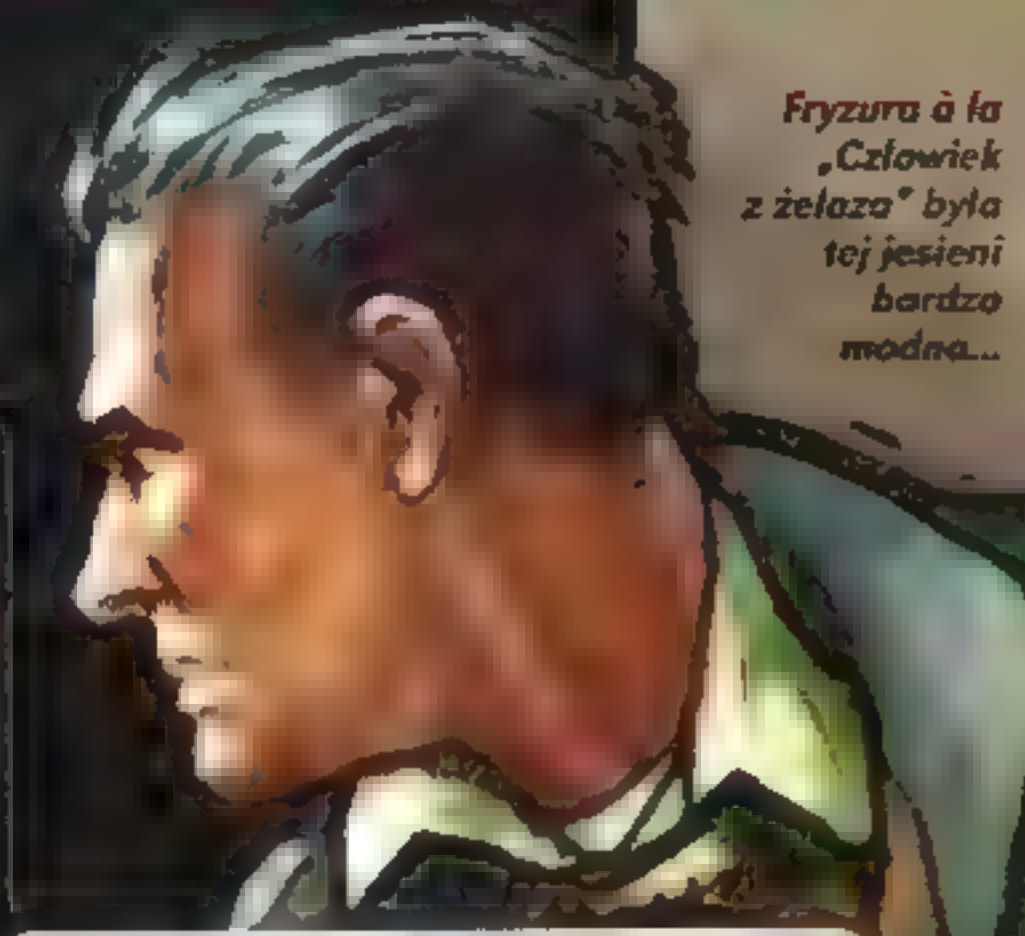
cechy mają wpływ na wiele atrybutów niższego rzędu – od umiejętności strzeleckich począwszy, a na zdolności wypatrywania (zarówno wroga, jak i pułapek) skończywszy – które w trakcie gry rozwijają się tym szybciej, im częściej z nich korzystasz, podobnie jak było np. w Dungeon Siege.

W grach RPG chodzi głównie o klimat, a to, by świat, w którym rozgrywa się akcja, sprawiał wrażenie realistycznego. Mimo tego, że Hammer & Sickle osadzony jest w rzeczywistości historycznej, to wszystko wydaje się sztuczne. Niektóre z kwestii wypowiedzianych przez bohaterów są chyba dobierane losowo, np. po tym, jak brytyjski żołnierz dostał pociskiem w rękę (wypadła mu przy tym broń), wypalił w kierunku mojej postaci: „Hello, what’s this?”. Na szczęście walka prowadzona

**W Hammer & Sickle widać różnicę pomiędzy 1 kg a 0,5 kg materiałów wybuchowych.**

jest w trybie turowym, bo w przeciwnym razie wrogowie zdążyliby wybić całą moją drużynę, nim doszedłbym do siebie po teście takiego kalibru. Razi też wyolbrzymienie cech niektórych z NPC-ów – nadmiernie wyluzowanego Fidela, niesamowicie naiwnego Larry’ego oraz cynicznej do bólu Sanders.

Od strony dźwiękowej nie mam H&S nic do zarzucenia. Granaty wybuchają tak jak powinny, a strzał ze strzelby niesiony jest przez miłe dla ucha echo. Same głosy postaci są dobrze dobrane i zachowują charakterystyczny dla danej narodowości akcent. Jedyny wyjątek stanowi tutaj główny bohater, który mimo rosyjskiego pochodze-



Fryzura à la „Człowiek z żelaza” była tej jesieni bardzo modna...

nia mówi jak rodowity londyńczyk – a szkoda.

Nowa produkcja Nival Interactive wygląda dobrze – został tutaj wykorzystany zmodyfikowany engine z Silent Storm: Sentinels. Realistyczny model zniszczeń dopełnia obrazu całości. W tej grze widać różnicę pomiędzy 1 kg a 0,5 kg materiałów wybuchowych. Jak to mówią: diabeł tkwi w szczegółach. O ile połowę budynku można uznać za szczegół.

Generalnie Hammer & Sickle nie jest grą złą. Zapewnia dobrą rozrywkę na około 30 godzin, a jeśli dobrze się nad tym zastanowić, to jedyną jej wadą jest to, że nie sprostała wysokim oczekiwaniom. A przecież nikt nie jest doskonały, prawda?



### Hammer & Sickle

Producent: Nival Interactive  
Dystrybutor PL: CD Projekt  
<http://www.hammer-sickle.com/>

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

duży arsenał do dyspozycji • satysfakcja z pokonania przeciwnika • można przejść wiele razy

szczęściwie • czułość przeładowania w grafice

Desyć dobra gra osadzona w realiach zimnej wojny. Szkoda tylko, że na papierze wszystko wyglądało ładniej.

GRYWAŁOŚĆ  
GRAFIKA  
DZWIĘK  
3+

Autor: Krzysiek





**Gdyby twoimi głównymi przeciwnikami byli Sam Fisher i Tobias Reiper, najlepiej żebyś od razu oszczędził sobie stresu i popełnił w spokoju samobójstwo.**

# KAMELEON

**W** takiej właśnie sytuacji znaleźli się ludzie z **Silver Wish Games**, znani do tej pory tylko ze zręcznościówki lotniczej **Wings of War**. A teraz, nie bacząc na swój skradankowy brak dorobku, porwali się z Kameleonem na **Hitmana** i **Splinter Cella**. Z takiego pojedynku można oczywiście wyjść tylko na tarczy, tymczasem... Nie, nie zdradzę na razie puenty, bo kto wie, jeszcze gotów byłbyś nie przeczytać tej recenzji do końca?

Sytuacja głównego bohatera w chwili, gdy go poznajesz, nie wygląda najlepiej. Traci on pracę w CIA przez to, że nadmiernie i wbrew zakazom przełożonych węszy w sprawie pewnego zabójstwa

sprzed wielu lat. Jednak zamiast, jak przyzwyczajony bohater czarnych kryminałów, zacząć pić, staczać się i gorzknąć, bynajmniej nie użala się nad sobą, tylko kontynuuje śledztwo na własną rękę. A możliwości ma spore – wiedza wyniesiona z pracy, umiejętność obsługi wielu ciekawych gadżetów oraz znajomości w Agencji bardzo mu się przydadzą. Wszak stawka jest nie byle jaka: chodzi o to, kto zabił jego rodziców...

W swojej pierwszej misji trafiasz do Belfastu, co samo w sobie jest już

niebezpieczne. To jednak dopiero początek, więc nie napotkasz żadnego zamachu terrorystycznego, na wstępie poznasz arkana sterowania. Śledzisz więc pewnego gościa, pozostając cały czas w ukryciu. Jeśli wzbudzisz jego podejrzenia, będzie po

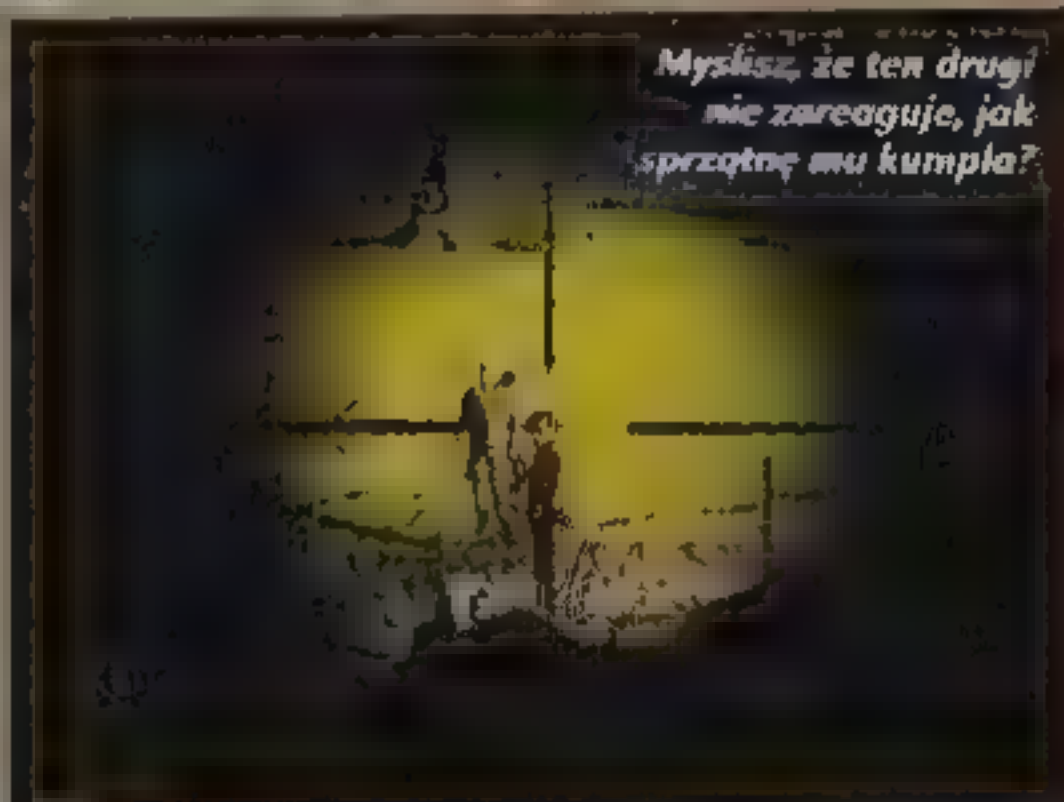


sprawie. Szybko więc musisz się nauczyć, by niczym skandynawski turysta w Kairze przeskakiwać z jednego zacienionego miejsca na drugie i pozostawać w nich możliwie długo.

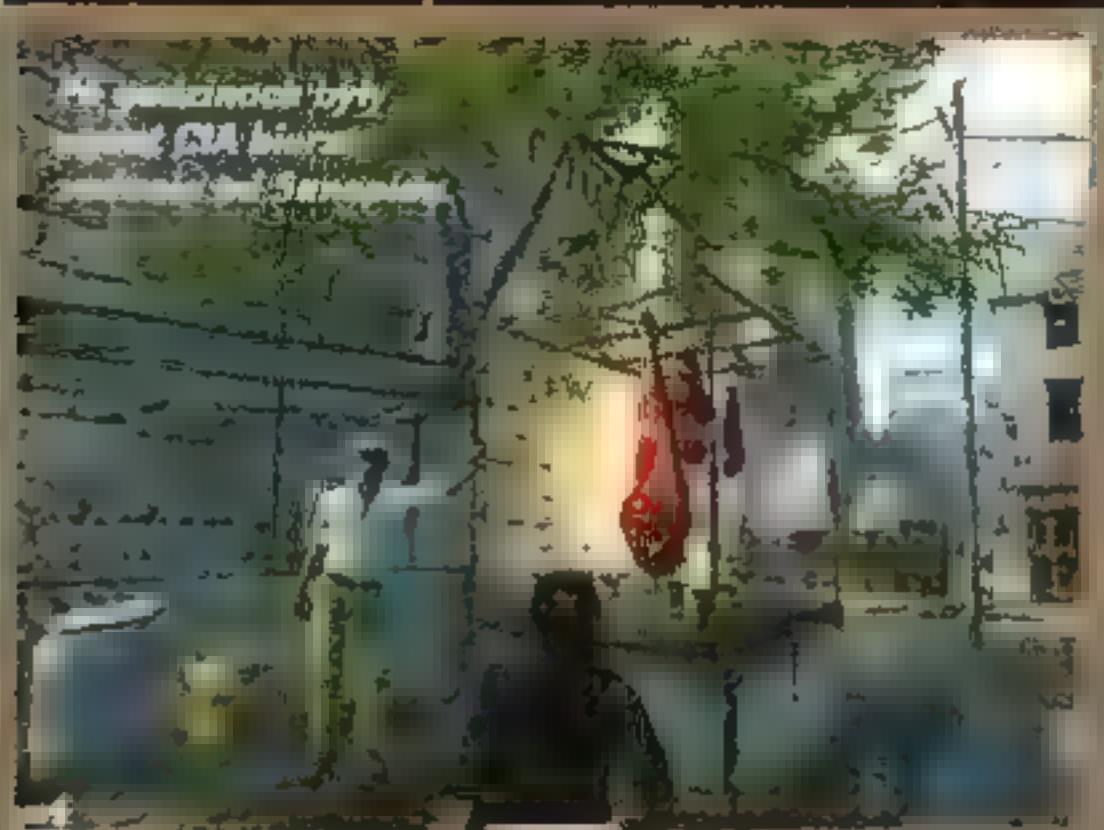
Przez cały czas gry na dole ekranu będziesz widział pasek, który wskazuje, jak dobrze jesteś widoczny. W pełnym słońcu widać cię z bardzo dużej odległości (choć ty masz lepszy wzrok niż jakikolwiek strażnik, gdyż przeciwników mimo wszystko widzisz wcześniej niż oni ciebie), za to jeśli przycupniesz gdzieś w cieniu, sytuacja wygląda momentami wręcz zabawnie. Wygląda na to, że zwykły krzaczek w Kameleonie rzuca cień tak intensywny, że dzięki niemu pozostajesz niewidoczny nawet dla skierowanego w twoją stronę strażnika, stojącego trzy-cztery metry obok! Poza tym wrogowie są głusi, więc nie usłyszą twoich kroków, gdy do nich się w niecnym zamiarach zbliżysz od tyłu.

To oczywiście uproszczenia, które można zrozumieć i do których można się przyzwyczaić. O ile więc nad odrealnieniem zabawy można by przejść do porządku dziennego, to już nie do wybaczenia jest całkowita liniowość gry. Momentami bardzo dosadnie Kameleon daje znać, że chcesz postąpić wbrew intencjom scenarzysty.

Myslisz, że ten drugi nie zareaguje, jak sprzątnę mu kumpla?



Prezydent VI Iranu?





Agent jest tak dobrym kameleonem, że nawet dopasował się kolorystycznie do tła w recenzji!

## Kolejne pudło Cenegi

Nie zdziw się więc, że napotkasz na swojej drodze niewidzialne ściany. I to nie w miejscach, w które nie ma sensu iść – przeciwnie, choć czasem jakaś droga wydaje się lepsza, nie sposób nią przejść.

Skoro już się wziąłem za narzekanie, to muszę dodać, że powyższe wody nieco dziwnie się komponują ze stylem grafiki, jaki prezentowany jest w Kameleonie. Choć lokacje są porzucane po całym świecie i dość zróżnicowane kolorystycznie i architektonicznie, sztuczność jest wszędzie wyraźna. Do końca nie wiem, czym to jest spowodowane. Jest wiele gier, w których

w lokacjach nic się nie rusza, jednak w Kameleonie momentami mi to nieco przeszkadzało. Choć oczywiście zdarzały się też chwile, kiedy ze względu na napięcie i akcję zapomniałem nie tylko o wadach, ale i o całym świecie.

Nieczęsto w grach spotyka się naprawdę przemyślaną i ciekawą fabułę. W bardzo wielu przypadkach scenki przerywnikowe i dialogi traktowałem jako dopust boży, który najchętniej byłbym przeklikał. Tymczasem w Kameleonie było zgoła inaczej. **Naprawdę wkręciłem się w intrygę szpiegowską snutą przez scenarzystów.** Może przesadą by było porównanie jej do fabuł Fredericka

niesz, próbujesz jeszcze raz, tym razem się udaje itd. Trochę krwi napsuć mogą też etapy na czas, na szczęście nie są one nazbyt częste.

Oczywiście jako były agent CIA nie jesteś zmuszony do uskuteczniania metody prób i błędów przez cały czas. Zawsze z pomocą oczywiście przyjdzie ci mapa, a także kilka niezbędnych gadżetów. Pomijając 11 rodzajów broni (pistolety zwykłe, z tłumikami, karabiny maszynowe, snajperki itp.), używać będziesz mógł również sprzętu mniej typowego. Już na początku dowiesz się, jak korzystać z mikrofonu kierunkowego oraz kamery szpiegowskiej. Ta ostat-

## Zdarzały się chwile, kiedy ze względu na napięcie i akcję zapomniałem nie tylko o wadach gry, ale i o całym świecie.

Forsyth (autora m.in. „Dnia Szakala”), ale i tak trzyma w napięciu i zaskakuje zwrotami akcji.

Jednak nawet pomijając fabułę, nie ma w grze wielu momentów, które pozwoliłyby ci choć przez chwilę się ponudzić. Nie ma tu też wielu przestojów, w których nie wiesz, co począć. **Struktura etapów jest tak liniowa, że zwykle istnieje tylko jedna możliwość wykonania konkretnego zadania.** Np. na początku musisz się zakraść z boku pomieszczenia i wykończyć strażnika, któremu wszedłbyś pod celownik w momencie, w którym wykańczałbyś innego, tym razem od frontu. Często więc gra wygląda tak: zaczynasz wykonywać misję, robiąc co kilka sekund quicksave'y, gi-

nia pozwala zajrzeć za drzwi bez ich otwierania. Naturalnie tylko te, które autorzy pozwolą ci otworzyć. Poza tym do dyspozycji masz jeszcze paralizator (zamiast komuś skrócić kark, możesz go tylko unieszkodliwić do czasu, aż ktoś go znajdzie), lornetki, miniaturową kuszę, noktowizor, granaty i kilka innych.

Z racji na nieoszczędzającą grafikę Kameleon również nie straszy wymaganiami sprzętowymi. Działa całkiem rześko nawet na kilkuletnich kompach, choć uprzedzam, że pewne kłopoty techniczne mogą się przydarzyć. **Np. na moim domowym komputerze gra notorycznie zawieszała cały komputer podczas niektórych ładowań, na co pomagał niestety tylko „twardy” restart.** Takich problemów już nie miałem na kompie w redakcji, więc może to był po prostu taki mój pech. Jeśli u ciebie się to nie przytrafi, śmiało dodaj do oceny dużego plusa.

Na nic zda się skradanie, gdy Czerwone Oko patrzy.

Działanie paralizatora jest czasem zaskakujące

Czas wreszcie odpowiedzieć na fundamentalne pytanie: czy Kameleon może stanąć w szranki z Reiperem i Fisherem. Nie ma co ukrywać – jest on „zaledwie” ich bardzo pojętnym uczniem. **Skupia w sobie wiele elementów, które lubię w skradankach, jednak do ścisłej czołówki wciąż mu nie- co brakuje.** Tym niemniej gorąco zachęcam do kupna gry, zwłaszcza że dystrybutor ustalił jej cenę na niecałe 30 złotych. Tak niewielkie pieniądze za pudełko z dobrze wykonaną, wciągającą grą to naprawdę niezły układ. Gdybym nie dostał jej za darmo, na pewno bym ją kupił (recenzent to ma kława życie, co?).

\* Pudełko z grą co prawda głosi, że Kameleon jest „grą twórców Mafii i serii Hidden & Dangerous”, jednak z prawdą ma to niewiele wspólnego. Silver Wish Games jest tylko częścią czeskiego Illusion Softworks, które to faktycznie wypuściło te tytuły. Równie dobrze ja mogę mówić, że jestem autorem czasopisma Twój Styl – bo wydaje je to samo wydawnictwo co Clicka.



### Kameleon

Producent: Silver Wish Games  
Dystrybutor PL: Cenega  
<http://www.cenega.pl/>

cenę 29,90

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

dobry gra za świetną cenę • ciekawa opowieść • duże gadżetów • dalekie podróże... • dobre spójności

całkowicie liniowa • do Sama Fishera nie podchodzi • grafika

Wciągająca fabuła, wartka akcja i spora, duża grywalność, lekko obciążona przez kilka niewiarygodnie awaryjności. Polecam.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

4

Autor: Teutates



20 lat temu Paul de Raque, rycerz Zakonu Świątyni, pokonał Lorda Bishopa i zamknął wrota piekielne. Uwolnił też Adelę – kobietę o niespotykanych mocach. To było tylko preludium do kolejnego koszmaru...

Co się przejmujesz, na czerwonym wdzianku płamy nie będzie widać...

# KNIGHTS OF THE TEMPLE II

**O**kazuje się, że kontrolę nad Adelą przejął jeden z piekielnych demonów. Siedząc w jej ciele, wyruszył na poszukiwanie trzech magicznych artefaktów, dzięki którym można będzie otworzyć wrota prowadzące do wymiaru sił zła. Paul de Raque musi więc wyprzedzić pana piekielnych zastępów i zdobyć bezcenne artefakty, zanim wpadną w niepowołane pazurki. W ten sposób połączono historię z Knights of the Temple: Infernal Crusade z drugą odsłoną gry o Rycerzach Zakonu Świątyni. Nie dziwiłbym się jednak, gdyby okazało się, że nie pamiętasz Infernal Crusade – gra ta przeszła właściwie bez echa.

Czy Knights of the Temple II poradzi sobie lepiej? Tym razem za gierkę o walecznym Paulu de Raque zabrali się goście z Cauldron, czyli zupełnie inna ekipa. Słowacy mają na koncie kilka mocnych tytułów, na czele z Battle Isle: The Andosia War, ostatnio zaś stworzyli Conan: The Dark Axe, której engine wykorzystano w Knights of the Temple II

Wspólne cechy obu gier wylażą w czasie rozgrywki jak dżdżownice z ziemi po deszczu. Ot, choćby system walki – sprawdzony, choć niestety nie nowatorski. Jego podstawą są dwa solidne machnięcia (broń jest różna: buzdygany, miecze, topory itd.) oraz jeden blok. By zwiększyć umiejętności rycerza, musisz kupować kolejne mordercze techniki (za punkty doświadczenia). Wszystkich jest nieco ponad tuzin, każdą z nich można jeszcze czterokrotnie ulepszać (w sumie pięć poziomów).

Twój rycerz posiada jeszcze siedem zdolności (np. Sanctus – magiczna tarcza, Curatio – czar leczący). Podczas leczenia Paul de Raque unosi się na chwilę w powietrze i rozkrzyżowuje grabki – efektowne, ale zbędne. Takich fajerwerków jest zresztą więcej. Bardzo ładnie, niczym w Prince of Persia, wygląda machnięcie mieczem lub toporem – pozostawia ślad w powietrzu.

Z kolei uderzony wróg jakby „tryska” czerwonym światłem, które jednak bardziej przypomina mi miganie ozdób choinkowych niż krew. Brak mi jednak w Knights of the Temple II – za przepraszaniem – rżnięcia na miarę Die by the Sword, gdzie delikwenci tracili ręce, nogi, a nieraz i głowy. To była prawdziwa rąbanińca, której w grze Słowaków nie uświadczymy.

**Jeśli chcesz grać i jednocześnie śledzić dziennik w TVP1 lub gawędzić z kolegą, KotT II nada się znakomicie.**

Rozpoczynając grę, masz zaznaczone na mapie trzy miejsca: port Ylgar, miasta Sirmium i Yusra. Możesz rzucić się w wir przygody w dowolnym z nich, możesz też

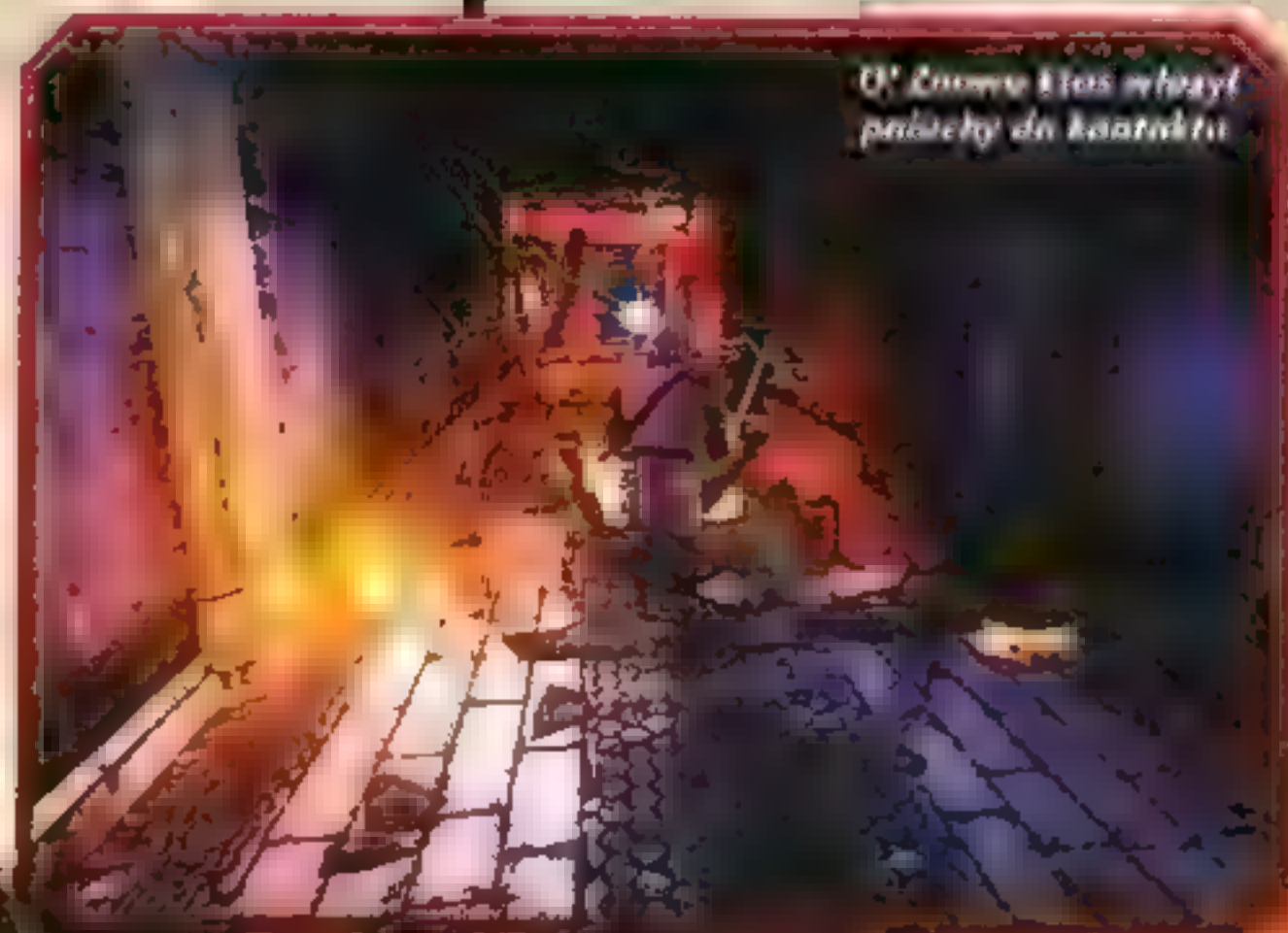
do nich powracać, bo zadań dodatkowych jest aż 20. Łączą się one luźno z głównym wątkiem, a warto je realizować, bo są za to cenne nagrody. Oczywiście stopniowo odsłaniaasz nowe miejsca na mapie, spotykasz kolejne postacie, a scenariusz gry idzie do przodu. Niestety fabuła jest dość sztamkowa i raczej nie stanowi mocnej strony gry.

Napotykanymi bohaterowie to nie tylko uzbrojeni i niebezpieczni gagatkiwie nastający na życie de Raque'a. Zdarzają się też kupcy, nadobne niewiasty, parobkowie i inszy ludź. Z niektórymi z nich możesz uciąć pogawędkę, a w zależności od tego, jak poprowadzisz rozmowę, uzyskasz lub nie cenne informacje (ale jak się raz nie uda, możesz próbować do skutku).

O grafice napiszę tylko, że jest. Na obrazkach wygląda olśniewająco, ale na żywo już nie jest tak dobrze. Wszystko jest kanciaste, mało szczegółowe, jakby przedpotopowe. Naprawdę można poczuć się jak w średniowieczu, tyle że... w średniowieczu technologii graficznej. Efekty specjalne w postaci światełek, ognia i dymków niewiele tutaj pomagają.

Knights of the Temple II udało mi się skończyć w niecałe 10 godzin (na środkowym z trzech poziomów trudności).

Specjalnie się nie napinałem, nieszczególnie też ekscytowałem. Gra spłynęła po mnie jak majowy deszcz. Został tylko żal, że było tak nijako. Jeśli chcesz grać i jednocześnie śledzić dziennik w telewizji lub gawędzić z kolegą, KotT II nada się znakomicie...



Procedura: Casualna  
Dystrybutor: CD Projekt

<http://www.cdprojekt.pl>

cenę 99 90

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

dużo rodzajów broni • średniowieczne klimaty • możliwość rozwijania postaci • nie ma muzyki

słabe AI • słaba fabuła • za krótko • przeciętny wygląd • dyskusyjne zadowolenie z walką

Wiedza na głowie i mętalowa puszcza kryjąca tułów to za mało, by poczuć się jak średniowieczny rycerz.

GRYWAJNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

3+



# neuro hunter

Deus Ex pozostawił po sobie trwały ślad. Wiele gier było inspirowanych produkcją Warrena Spectora. Czas na kolejną z nich...

Czym tak właściwie jest Neuro Hunter? Sami twórcy nie ukrywają, że wzorowali się zarówno na Deus Ex, jak i System Shock 2 oraz... Gothic. Jednak to nie wszystko – inspiracją dla nich był również „MacGyver” oraz „Matrix”. Takie połączenie brzmi bardzo ciekawie. Szkoda tylko, że jego potencjał nie został w pełni wykorzystany...

Od strony fabularnej NH prezentuje się całkiem dobrze – cyberpunkowa przyszłość sprzyja budowaniu klimatu. W grze wcielisz się w Huntera – eksperta w dziedzinie komputerów i hackowania. Dostaje on specjalne zadanie od Korporacji, jednak nie wszystko idzie tak jak powinno. W wyniku eksplozji trafia do podziemnego świata – skrytanie ukrywanego przed mieszkańcami powierzchni. Nietrudno się domyślić, że twoim głównym zadaniem będzie wyciągnięcie Huntera z tego bagna.

Sam sobie z tym nie poradzisz – będziesz potrzebował pomocy mieszkańców podziemi. Od nich dostajesz poszczególne zadania oraz informacje o zasadach panujących w „undergroundzie”. Jednak żeby nie było tak ładnie, to właśnie przy interakcji z NPC-ami znalazłem pierwszy błąd. Na każde twoje „nielegalne” zachowanie (czyt. próba zabicia rozmówcy bądź podprowadzenia przedmiotu z jego skle-

pu) odpowiadają jedną kwestią: „Don't you ever do that again” – bez żadnej zdecydowanej reakcji! W związku z tym możesz zabrać sklepikarzowi cały towar, a później legalnie mu go sprzedać...

Tak jak w Deus Ex, w czasie rozgrywki znajdziesz mnóstwo przedmiotów. Praktycznie w każdym pomieszczeniu znajduje się coś, co możesz podnieść. Czasami będzie to zardzewiała żelazna płyta, a czasami grzyb służący do produkcji popularnego w podziemiach alkoholu. Ze znajdowanymi przedmiotami wiąże się element „MacGyverowski” w grze. Każdy dobrze wie, co MacGyver robił najlepiej – z mało użytecznych przedmiotów konstruował przydatne gadżety. W NH również możesz

Twórcy gry wzorowali się na Deus Ex, System Shock 2 oraz... serialu o MacGyverze. Brzmi ciekawie, ale potencjał nie został w pełni wykorzystany.

zabawić się w małego technika, jednak potrzebujesz do tego odpowiednich instrukcji (znajdujesz je w czasie eksplorowania świata). O wiele ciekawsze byłoby dowolne łączenie elementów i samodzielne poszukiwanie odpowiednich kombinacji.

Czym byłaby gra RPG bez możliwości rozwoju postaci? W NH użyteczne punkty doświadczenia dostajesz za zabijanie „tych złych” oraz wykonywanie misji. Większość z nich to typowe „przyniesienie-pozamiataj”, niektóre sprowadzają się do właściwego wybierania op-

## Cyberpunk?

Cyberpunk to szczególnie gatunek science fiction skupiony na komputerach i technologiach informatycznych. Często też przedstawia wziętego i skłóconego społeczeństwa. Czołowymi twórcami z nurtu cyberpunku są tacy ludzie jak William Gibson, Bruce Sterling oraz John Shirley.



cji dialogowych. Zdobyte punkty używasz do zwiększania umiejętności. W zależności od tego, jakie talenty będziesz rozwijał, inaczej będzie przebiegać rozrywka. Możesz stać się odpowiednikiem Rambo bądź wybrać mniej „fizjologiczny” wariant i rozwijać

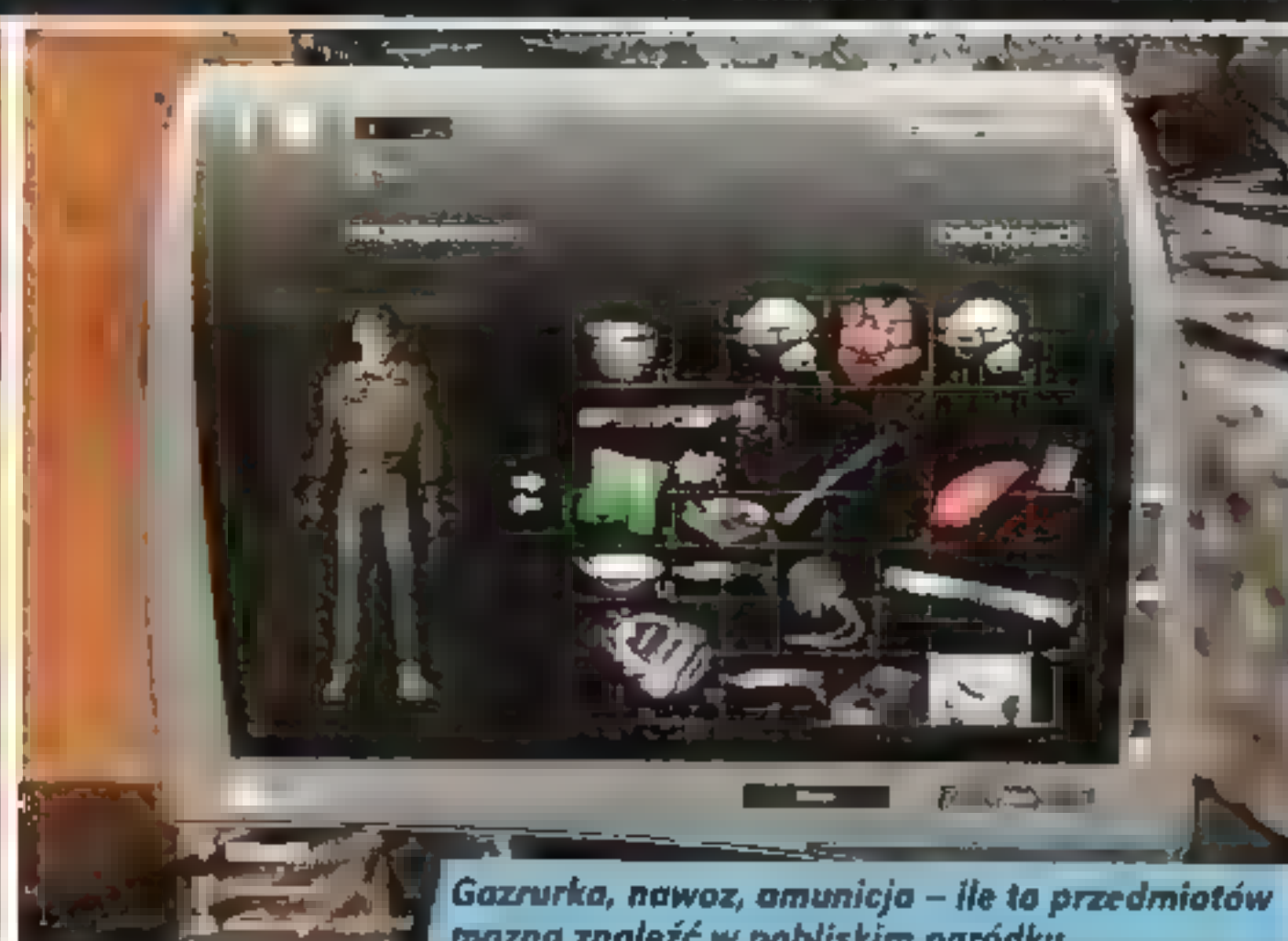
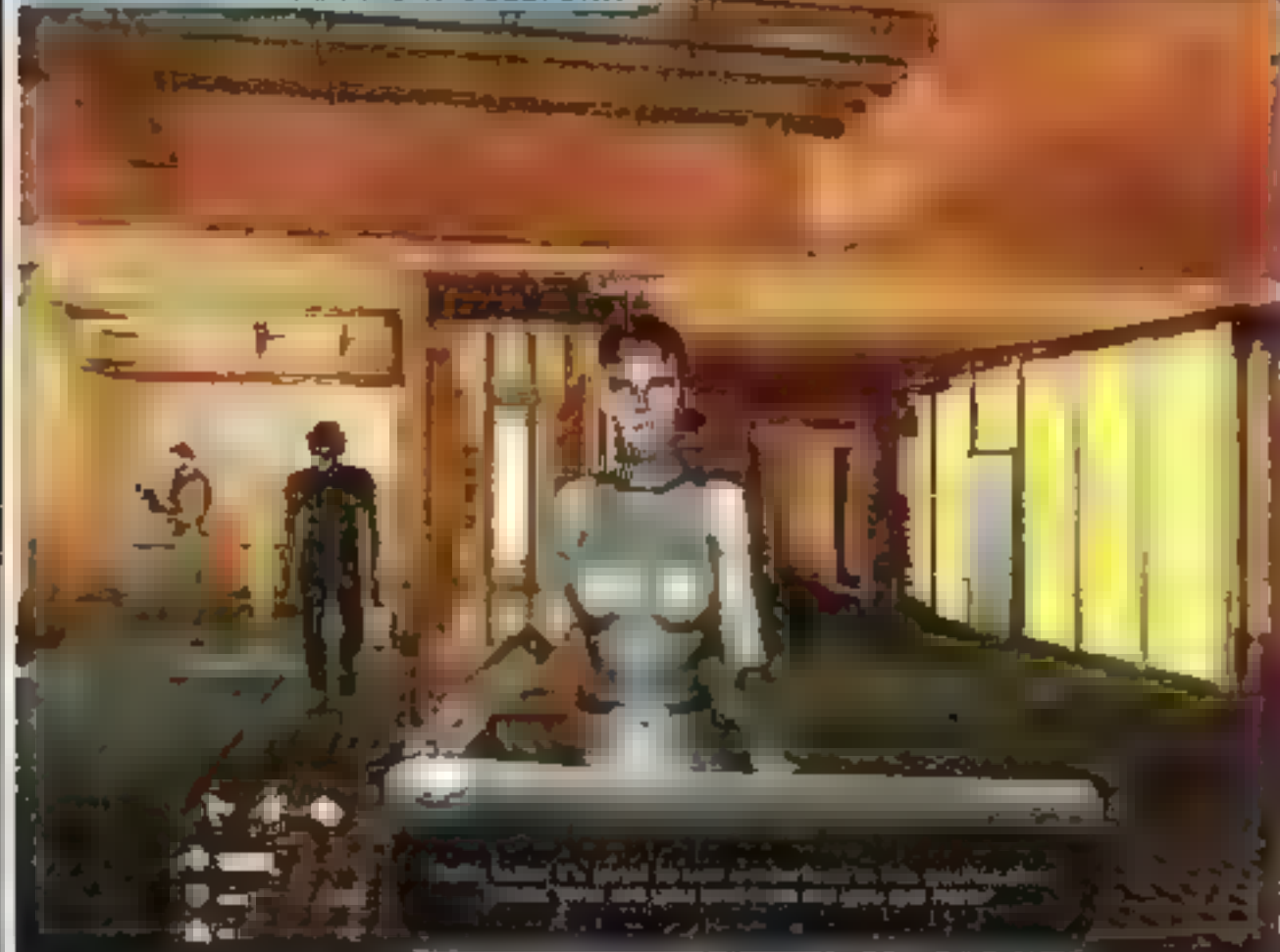


Nawet w przyszłości wizyta u dentysty to nic miłego.

aktorów nawet przypadły mi do gustu, to odgłosy, którymi raczą nas twórcy, wołają o pomstę do nieba! Jak powinien brzmieć zamach sztyletem? Jak świst, prawda? Tymczasem w Neuro Hunterze brzmi to bardziej jak odgłos spuszczenia wody. I to odegrany od tyłu...

Neuro Hunter nie jest złą produkcją. Gra się przyjemnie, jest przy tym dużo całkiem niezłej rozrywki. Eksplorowanie kolejnych pomieszczeń, eliminacja wrogów oraz unikanie i łamanie zabezpieczeń – to jest to, co tygryski lubią najbardziej. Szkoda tylko, że momentami NH jest niedopracowany – z kilkoma patchami gra może dużo zyskać...

Hmm. Co robisz dziś wieczorem?



Gazurka, nawóz, amunicja – ile to przedmiotów można znaleźć w pobliskim ogródku.

## Neuro Hunter

Producent:  
Deep Silver

Dystrybutor PL:  
TopWare

<http://www.neurohunter.com/>

Multiplatformy: nie

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

całkiem wciągająca fabuła • zabawa w MacGyvera

dźwięk • w wielu miejscach widać, że gra jest po prostu niedopracowana

Gra wygląda ciekawie w zależeniach. Szkoda tylko, że w praktyce zastępczo niedopracowana. Mogł być z tego nieoczekiwany hit.

CIĘŻARNOŚĆ

GRAFIKA

DŹWIĘK

3



Gene Troopers to z pozoru gra o plastikowych bohaterach w kolorowym świecie. Jednak gdy przyjrzeć się jej bliżej, okaże się, że to jedna z najciekawszych futurystycznych strzelanek w ostatnim czasie.

Ła! Znalazłem swój samochodzik LEGO Technics!

Przypadkowo wszedłem w pokrzywy. Zabolalo.

# GENE TROOPERS

Nasi południowi sąsiedzi, programiści ze Słowacji, wymyślili straszliwy międzygalaktyczny konflikt. W zasadzie nie wiadomo, kto zaczął, ale faktem jest, że zagłada rozprzestrzeniła się błyskawicznie, zabijając miliardy istot. Wojna prowadzona w tak zawrotnym tempie wymagała od żołnierzy wręcz nadludzkiej siły i wytrzymałości. Dlatego w głowach dowódców narodził się projekt, który wreszcie miał w pełni wykorzystać technologię transformacji genów. Dzięki takiemu zabiegowi można było przemienić zwykłego żołnierza w śmiertelnie groźną maszynę do zabijania. Problem polegał na tym, że owe geny trzeba było najpierw znaleźć, a potencjalnych dawców z każdą godziną ubywało. Właśnie z tego powodu powstała jednostka Gene Troopers – jej zadaniem jest odszukać i zlikwidować możliwie jak najwię-

szą liczbę istot, a następnie zabrać z ich trupów kod DNA.

Tak mniej więcej wygląda świat, w którym rozpoczynasz grę. W Gene Troopers zwiedzasz 6 różnych planet. Każda z nich ma unikalną faunę, jest zamieszkiwana przez odmienne rasy, mówiące własnym dialektem. Każda różni się od pozostałych klimatem, zabudowaniami i wyposażeniem, zależnym od poziomu rozwoju technologicznego. Wszystko to razem sprawia, że podróżowanie po świecie Gene Troopers staje się niezwykle interesujące. Ba, nawet strzelanie robi się o wiele ciekawsze, gdy przed łufę wybiegają różnego

gatunku postacie. Pod tym względem produkcja Słowaków deklasuje wszystkie te, których cała akcja przebiega w powtarzalnych i niemal jednakowych lokacjach.

W Gene Troopers wcielasz się w postać Johanssona Bridgera, zmodyfikowanego nanowszczepami człowieka, który wie-

Tu nie chodzi tylko o dziesiątki bajerów, ale o przetrwanie w niebezpiecznym świecie gry.

jak zabijać. I ma ku temu powody, bo jego córka Mareen została uprowadzona w niewyjaśnionych okolicznościach. Jego zadaniem jest ją odnaleźć. Jednak najpierw musi uciec z planety, na której został uwięziony. Po drodze napotka kilka przyjaznych postaci, które zaoferują swoją pomoc i będą towarzyszyć mu przez spory okres czasu. I nieustannie będzie miał świadomość, że wszystko, co zrobi, będzie miało swoje konsekwencje w przyszłości.

Mimo tego, że zadania narzucone przez programistów sprowadzają się do ograniczonego schematu charakteryzującego gry FPS (wszystkich uśmiercić, wyłączyć zabezpieczenia i pozbierać leżące dookoła prezenty), okazuje się, że wcale nie jest tak łatwo. Ponownie ze studia Cauldron włożyli dużo roboty w dopracowanie AI oraz poziomów trudności. Przeciwnicy reagują bardzo szybko, ich zachowanie nie jest przesadnie zaskryptowane, a do tego potrafią zrobić niezłe kuku. Czasami wystarczy chwila nieuwagi i już wgrzwasz ostatnią łuska (ara łąduje się błyska-

wicznie i jeszcze szybciej się zapisuje). Strzelają bardzo celnie i potrafią zająć od tyłu. Grając przeciwko nim, trzeba cały czas mieć się na baczności. Dodatkowo doznania potęguje dynamiczna akcja. Przez większą część czasu będziesz biegał i wciskał lewy klawisz myszki do oporu, jednocześnie kombinując, w jaki sposób zabić kilku naraz, by zaoszczędzić amunicji na potem. Momentami pojawia się tylu wrogów jednocześnie, że trudno wybrać, od którego zacząć eksterminację. Jeżeli jednak nie jesteś w stanie się szybko zdecydować, możesz spróbować poszukać drogi, którą ominiesz niewygodnych przeciwników (choć nie zawsze jest taka możliwość).

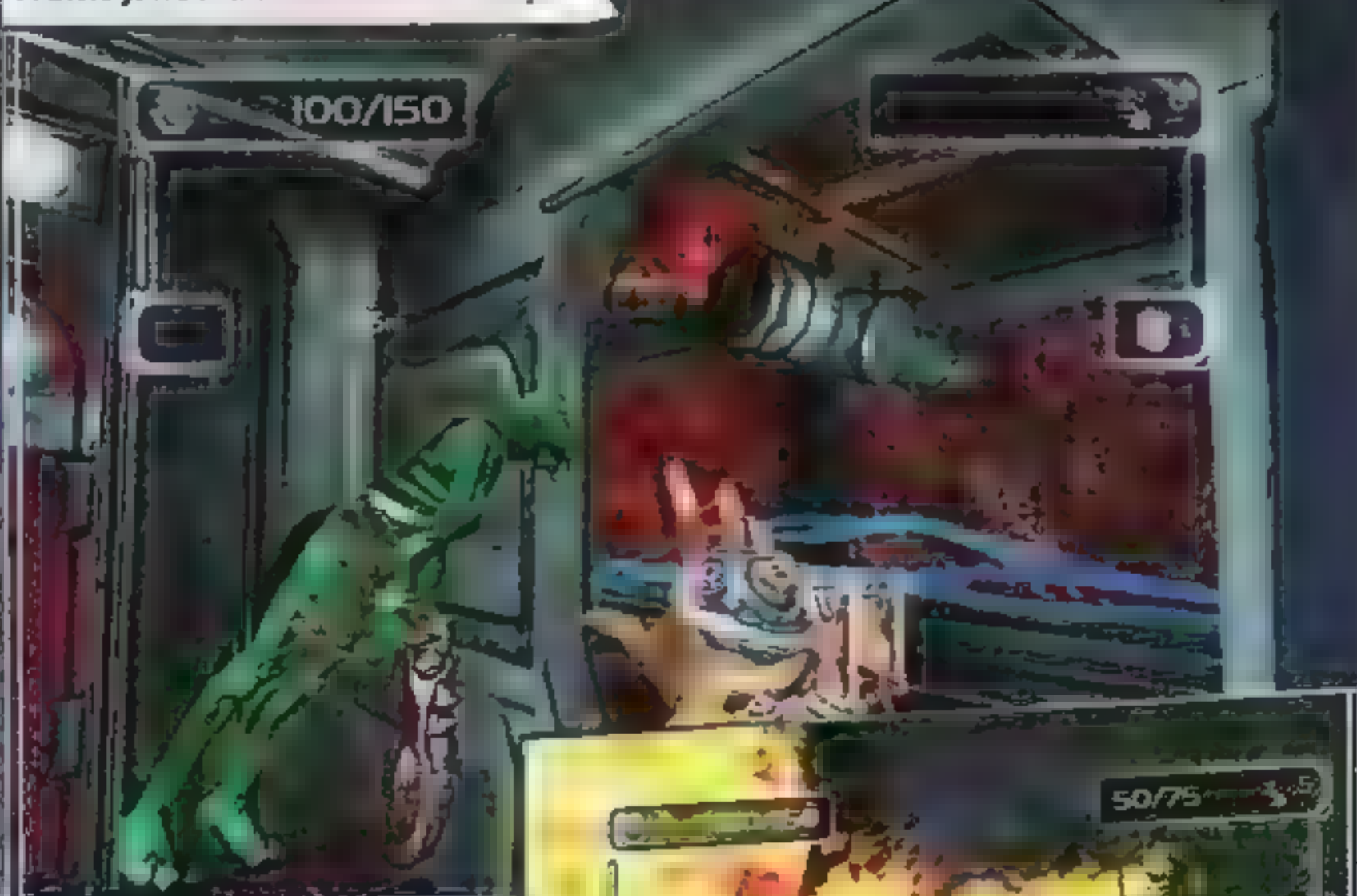
Niezależnie od sytuacji, i tak zdecydowaną większość z nich zabijesz, a ci po śmierci pozostawiają po sobie ślady kodu genetycznego, który z kolei możesz wykorzystać do rozbudowania własnej postaci. I radzę o tym pamiętać. System ten działa na podobnej zasadzie co w Deus Ex, choć nie jest tak szczegółowy i bajerancki. Jednak tu nie chodzi tylko o dziesiątki bajerów, które pozwalają efektywnie zabić, ale przede wszystkim o przetrwanie w niebezpiecznym świecie gry. Z każdym kolejnym leveliem wróg staje się bardziej wymagający i czasami trudno obywać się bez noktowizji czy rozbudowanego systemu samoregeneracji. Równie istotnym w wielu momentach okaże się włączenie pola siłowego czy podczerwieni pozwalającej wytrącić wroga. Po prostu bez ulepszeń postaci gra staje się bardzo trudna, a i szybko odczuwasz brak amunicji.



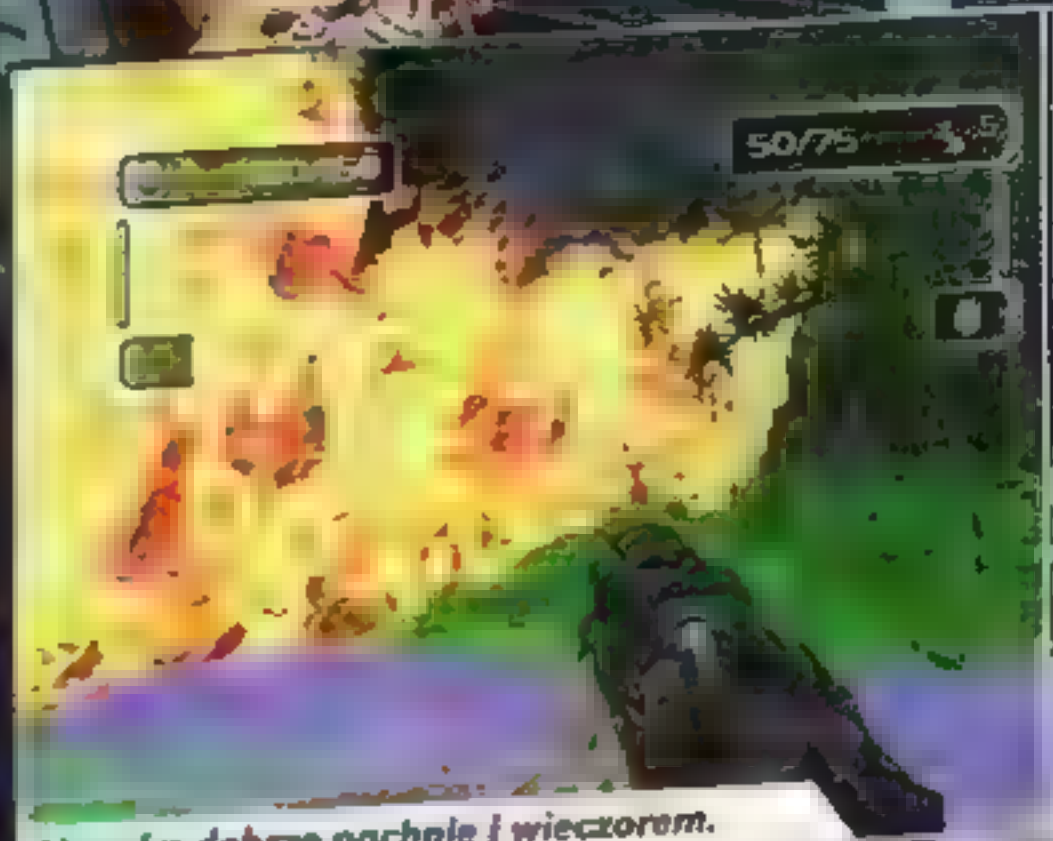
Ten z nogami świerszcza to facet. Nie wleżysz? Sprawdź sam...



Prawie jak Jedi. Prawie robi różnicę.



W Gene Troopers przede wszystkim się strzela, ale możesz też czasem poprowadzić kosmiczny statek czy dwusładowy pojazd. W obydwu przypadkach sterowanie jest bardzo przyjemne i intuicyjne, a co najważniejsze, nie sprawia żadnego kłopotu. W kwestii wyposażenia gra oferuje po prostu każdy zestaw broni. Rękawica grawitacyjna to nic innego jak zmodyfikowana kopia Gravity Guna z Half-Life 2. Poza nią jest snajperka, pistolet automatyczny, shotgun, minigun, granaty i bazooka. Czyli wszystko, czego dusza zapagnie. Nic, tylko iść przed siebie i strzelać.



Napalm dobrze pachnie i wieczorem.

również opcji multiplayer. A w niej CTF, deathmatch i team deathmatch. Niestety nie mogłem sprawdzić przez Internet, jak wszystko hula, gdyż jeszcze nie powstały odpowiednie serwery. No a zabawa we dwóch po LAN-ie to żadna frajda.

Gene Troopers zaskakuje. Ogromne, pomysłowo zaprojektowane światy plus dynamiczna rozgrywka gwarantują sukces. Do tego trzeba dodać całkiem ciekawą, choć momentami naiwną historię przygód rodziny Bridgerów i malutkie elementy RPG. Ale... no właśnie, jest jedno „ale”. Ponieważ na co dzień chodzę w ciężkich głazach, mrocznej pelerynie i zamiast szalika zakładam żelazny łańcuch, ciężko było mi wczuć się w kolorowy świat potworów, kosmicznych stotków i Obcych. Przecież w to trwa okrutna wojna, a wszystko wokół wygląda jak malowanka dla dzieci. Jeżeli nie lubisz takiego klimatu, będzie ci się trudno wkręcić. Ale poza tym wszystko bombo!

...w genialnie zaprojektowanych lokacjach. Gene Troopers to jedna z najładniejszych (!!!) obecnie gier na PC. Oczywiście nie dorównuje Far Cry, ale bije na głowę większość tytułów ze swojego gatunku. Zaprojektowany od podstaw silnik graficzny pozwala na bardzo szybkie renderowanie obrazu, wszędzie widać genialne błyski i refleksy świetlne. Gorzej wypadają postacie, szczególnie większe stwory, ale przy takiej grafice otoczenia można te brzydactwa wybaczyć. Colość wspomaganą jest przez zasłużony silnik Havok, który pozwala swobodnie niszczyć niektóre elementy otoczenia i używać nieumocowanych przedmiotów.

Również muzyka świetnie pasuje do klimatu gry. Swoją szybkością i dynamiką podkręca tempo, zwalniając w odpowiednich momentach. Zadbano również o pełną panoramę (gra obsługuje system dźwięku przestrzennego 5.1), więc wyraźnie słychać, z której strony nadchodzi wróg.

W takiej grze jak Gene Troopers nie może zabraknąć

## Gene Troopers

Producent:

Couldron

Dystrybutor PL:

Cenega

<http://www.genetroopers.com/>

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1.8 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

elementy RPG • mnóstwo strzelania • dynamiczna akcja • wysoka grafika • spowolnienie czasu • grawitacyjna rękawica • problemy z cenami i pojawiającymi się żółkąd przeciwnikami • zbyt kolorowo • średnio wiągotacja historii

Mnóstwo 4+, Mroczna broń, pojazdów, ciemnych i inteligentnych przeciwników. Gra w zasadzie bez większych wad.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

4+

Auton Hedo

Xpand Rally w Xtremalnej odsłonie

[www.xpandrally.com](http://www.xpandrally.com)



Już w marcu w sklepach

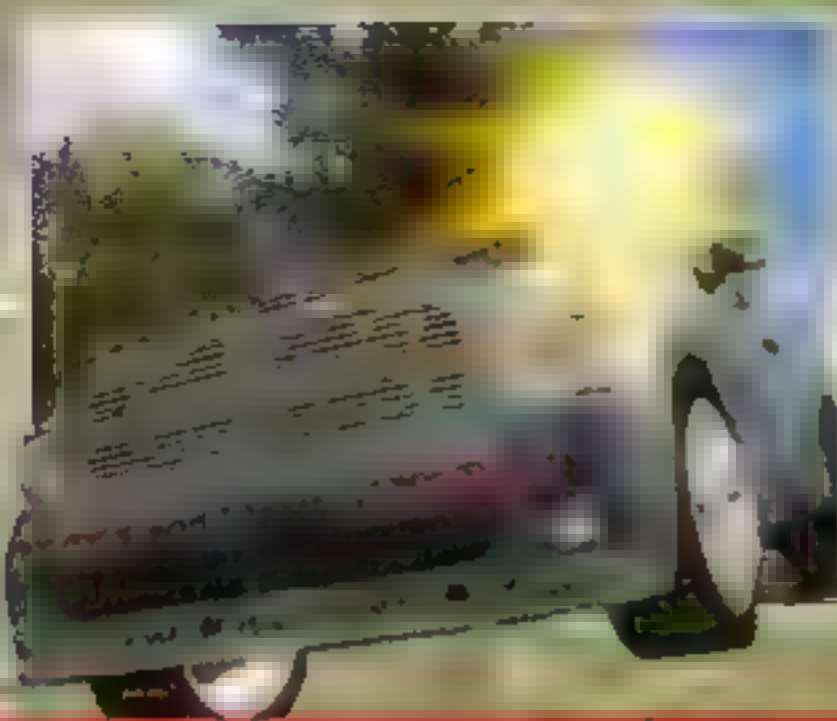
# XPRX

## xpand rally xtreme

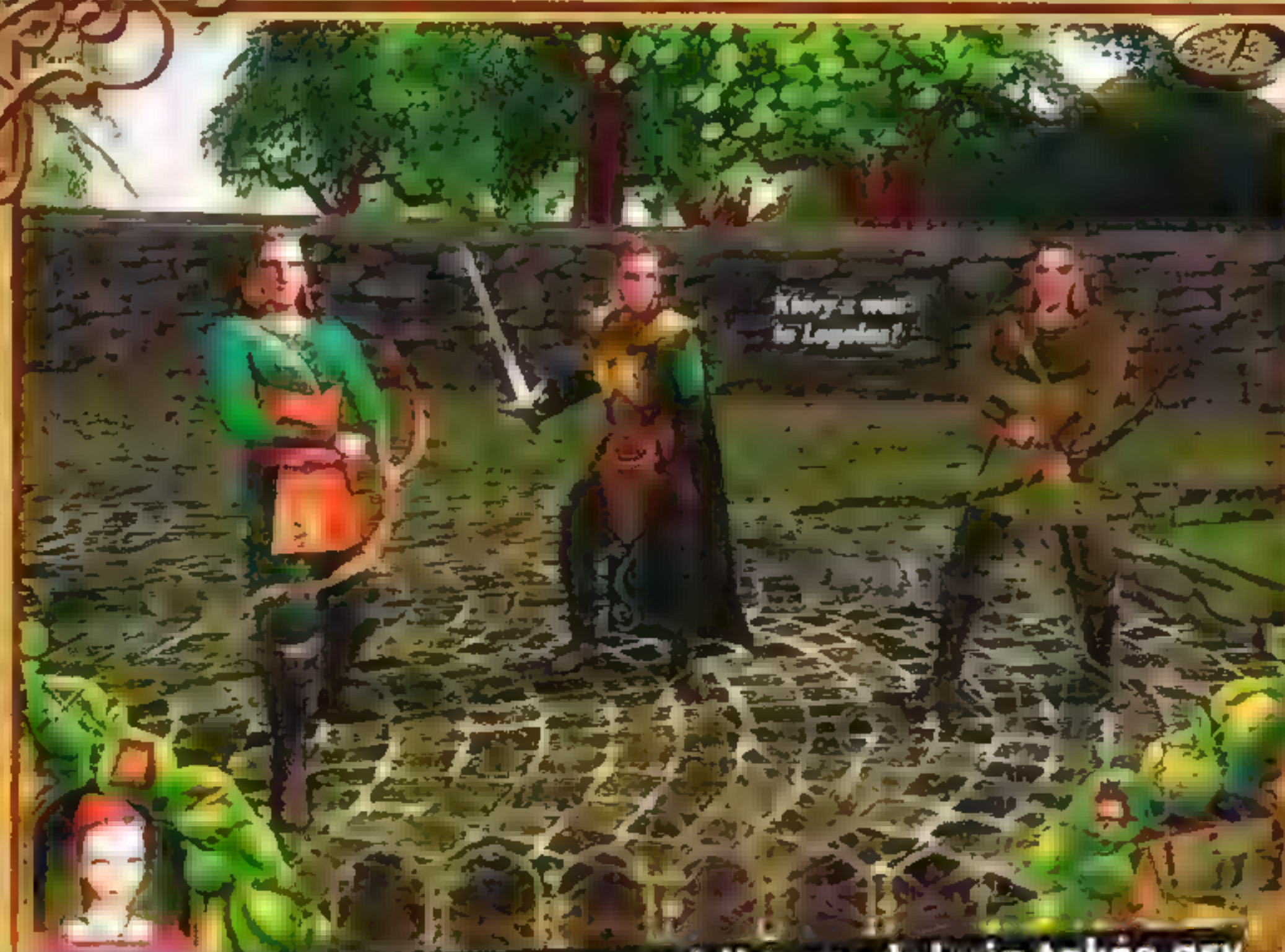
- Xtremalne Samochody: ultraszybkie GT i potężne 4x4
- Nowe Xtremalne lokacje i trasy
- Nowe tryby gry i pełna kariera
- Nowa fizyka i tryb multiplayer
- Gra na silniku Xpand Rally

PL

69.90







Wiedziałeś, że Rosjanie poza wódką produkują także gry komputerowe? Niestety to pierwsze wychodzi im dużo, dużo lepiej...



# GODS

## Kraina Nieskończoności

**G**ods: Kraina Nieskończoności przenosi cię do świata o dźwięcznie brzmiącej nazwie Bellanon. Scenariusz opowiada o wiecznej wojnie bogów. Ten zły, Mortagorn, wynajduje potężną broń, przed którą nie chronią ani potężne zbroje, ani magia obronna. Aby powstrzymać rozprzestrzeniające się zło, dobry bóg imieniem Arswaargh zsyła na ziemię istotę o imieniu Vivien. Kto inny, jak nie ty, może zaprowadzić ją do celu?

W grze nie ma procesu tworzenia postaci. Z góry zostajesz skazany na rozgrywkę kobietą. Pomimo że jesteś boską istotą, zachowasz zabawę niemalże jak śmiertelnik. Dlaczego? Ponieważ twoje ciało astralne zostało rozbite na części i pochłonięte przez opiekujących się krainą bogów. Musisz ich odszukać, by przywrócić swoje wyjątkowe zdolności. Jednak żeby dobrać do celu, potrzeba trochę samodzielnego.

Twórcy gry twierdzą, że w Gods: Kraina Nieskończoności każdy znajdzie coś dla siebie. To

ich zdaniem zgrabne połączenie RPG-a z grą handlową i przygodówką. Z tego założenia nie wyszło raczej nic dobrego, bo żaden z aspektów rozgrywki nie zachwyca. Sporym mankamentem jest schematyczność zabawy. Większość czasu spędzasz na bieganiu od lokacji do lokacji i wykonywaniu prostych, standardowych zadań. W jednym miejscu dostajesz questa, rozwiązanie znajdujesz w drugim, tam ktoś daje ci kolejne zlecenie, które prowadzi cię do trzeciej lokacji... I tak w kółko.

**Gods: Kraina Nieskończoności to oldschoolowy RPG, od którego aż bije przeciętność.**

Podczas wykonywania kolejnych zadań możemy spore walki. Przedstawione są w sposób znany z serii Final Fantasy. Mamy tu równie efektywnie pracującą kamerę oraz – podobnie jak tam – podział na turę. Możesz walczyć wręcz (jest kilka rodzajów ataków), rzucić zaklęcie, skorzystać z przedmiotów itd. Każda czynność pobiera odpowiednią liczbę punktów akcji. Gdy ich zabraknie, powstaje ci przeszkoda (nie możesz zrobić niczego więcej). Zwykle widać nogi za postacią.

W Gods: Kraina Nieskończoności znajdziesz również elementy handlowe – bardzo uproszczone. W różnych osadach obowiązują inne ceny poszczególnych przedmiotów i żeby zarobić, musisz po prostu pamiętać, gdzie najlepiej dane rzeczy kupować, a gdzie sprzedawać. Jest także możliwość tworzenia własnych mikstur magicznych – mieszanie ułatwią ci przepisy, znajdujące się w jednej z zakładek menu.

**Zabawę uprzykrza interfejs.**

Wszystko wydaje się OK do momentu, gdy odkrywasz, że aby się poruszać, musisz przytrzymać wciśnięty... prawy przycisk myszy. Z równie dumnym pomysłem dawno się nie spotkałem. Denerwują

też ograniczenia w poruszaniu się (nie da się na przykład wejść do wnętrza budynków czy popływać w morzu).

Równie słabo jak interfejs jest w Gods: Kraina Nieskończoności grafika. Już na samym początku od razu przedpotopowe menu i późniejszy świat niewiele lepiej. Mało szczegółowe otoczenie, proste modele postaci, niewiele klimatyzacji. Zupełnie inne

wrażenia sprawia natomiast dźwięk – nastrojowa, spokojna muzyka może się podobać, brzmi, jakby była wyjęta z zupełnie innej gry.

Gra, jak wszystkie w Rewolucji Cenowej, ukazała się od razu w wersji zlokalizowanej. Tłumacze spisali się bez zarzutu – nie pogubili przecinków, nie narobili literówek. Nie wiem tylko, skąd się wzięło słowo „ukształtowanie” określające zakładkę, w której możesz zmienić ustawienie swojej ekipy. Czy nie odpowiadałaby tu bardziej „formacja”? To jednak praktycznie jedyny, mało istotny błąd.

Gods: Kraina Nieskończoności to oldschoolowy RPG, od którego aż bije przeciętność. Wybijają się tylko ścieżka dźwiękowa oraz... cena. Gra kosztuje raptem trzy dyszki – to rozsądna stawka, jak na taką produkcję.

**Gods: Kraina Nieskończoności**

Producent: Cypron Studios    Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.cypron-studios.com/gli.html>

Wymagania: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB

niezła muzyka • nie jest AŻ TAK nudna • cena

tak zwana reszta

Miał być coś dla każdego – wyszła gra dla niewielkiej grupki fanów gatunku, którzy muszą sięgnąć w kierunku RPG-a.

GRYwalność

GRAFIKA

DŹWIĘK

3



# 80 DAYS

**To miała być największa przygoda  
mojego życia. Obiecywali, że zwiedzę  
świat, poznam piękne kobiety i dobrze  
się zabawię...**

**80** Days jest połączeniem przygodówki ze zręcznościówką z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Wcielasz się w postać Olivera, żadnego przygód młodzieńca o bujnej fryzurze, który ma zatargi z rodzicami. To podobno rodowity Brytyjczyk, ale patrząc na jego karnację... No cóż, któryś z jego przodków z pewnością spędził kilka lat w Afryce.

Główne zadanie w kolejnych lokacjach (Kair, Bombaj, Jokohama, San Francisco) to odnalezienie patentu na jeden z 4 wynalazków wuja, któremu grozi utrata majątku i honoru. Gra jest niezwykle liniowa – aby wypełnić zadanie, często wystarczy iść w stronę zaznaczoną na minimapie lub rozejrzeć się po najbliższej okolicy. **Do twojej dyspozycji oddano liczne pojazdy, np. trójkołowy motor czy latający dywan, dośiadasz także wielbłąda i słonia.**

Trasa podróży oraz tytuł zostały zaczerpnięte z powieści Juliusza Verne'a („W 80 dni dookoła świata”), jednak akcja dzieje się kilkanaście lat później, na początku XX wieku. Wybierając najniższy poziom trudności, nie musisz martwić się upływającymi minutami, dlatego warto grać przynajmniej na średnim, ponieważ wyścig z czasem (na ekranie widać ze-

gar i licznik dni) dodaje podróży rumieńców. Szczególnie odczuwa się to podczas poziomów dodatkowych (w pociągu, na statku i w zeppelinie), gdy walcząc z kolejnymi problemami, musisz zadbać o punktualne dotarcie na miejsce. **Niezwyczajnie ważny jest również wskaźnik zmęczenia, który jeśli spadnie do zera, sprawia, że zasypiasz i tracisz kilka cennych godzin.**

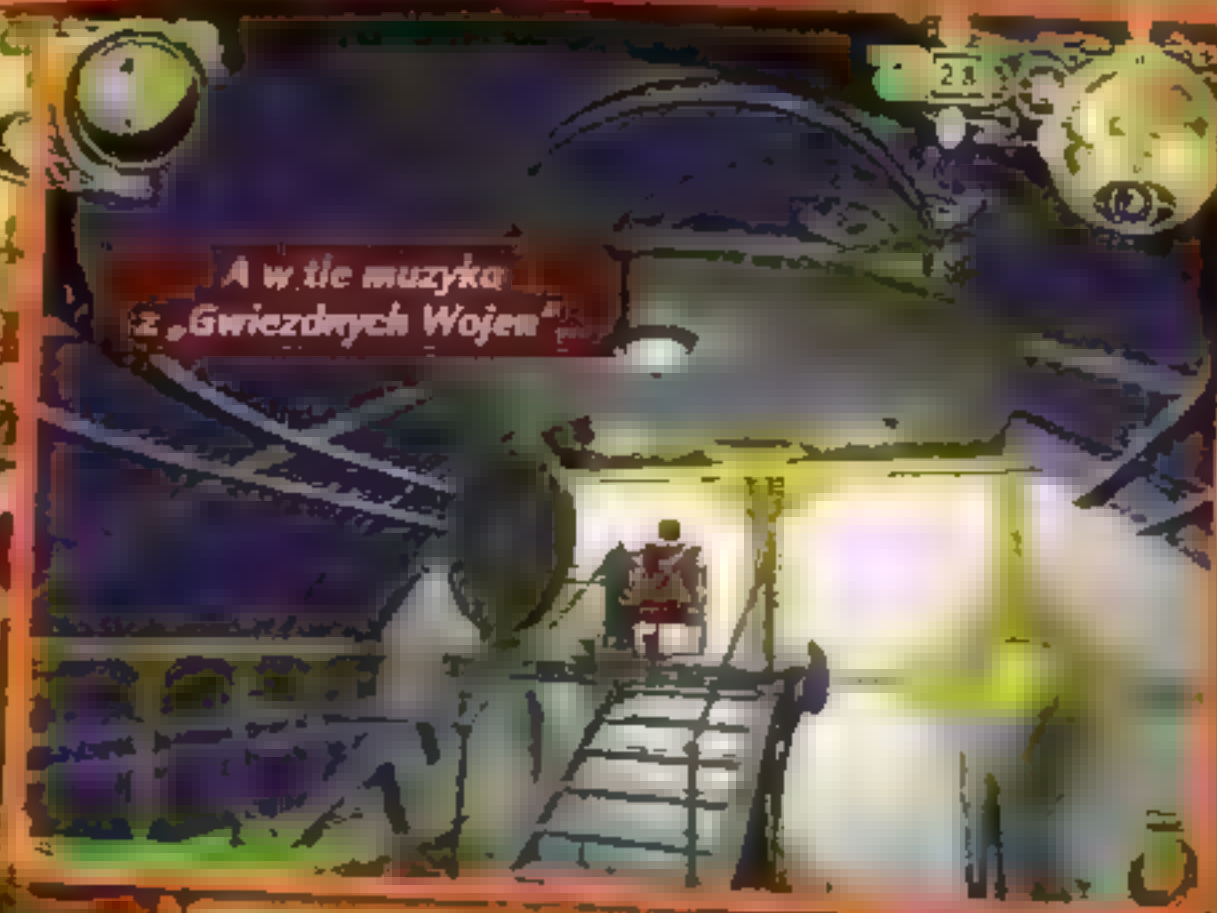
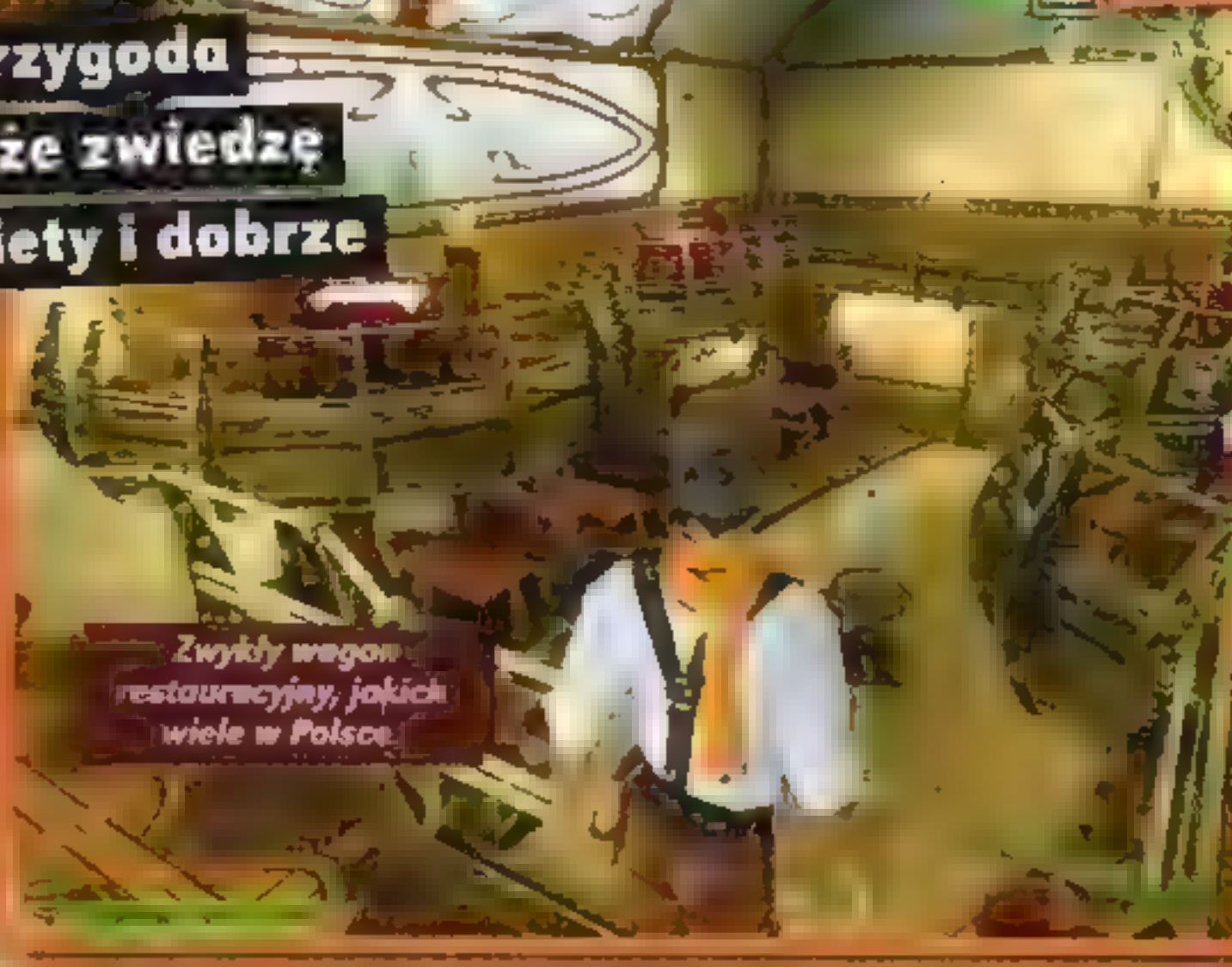
**Już na początku gry wstąpisz do szkockiej gildii promującej noszenie tradycyjnych kiltów...**

W grze nie brakuje zagadek logicznych, jak np. dopasowanie przypraw do kolorów ze wzoru w świątyni czy szukanie wyjścia z labiryntu. Większość zadań to jednak typowe „idź tam, zrób to”, sporo jest także elementów zręcznościowych (skakanie, skradanie, kierowanie sterowcem). Niektóre zadania są dość pomysłowe – w Bombaju umyjesz słonia, a lecąc sterowcem do Jokohamy, uratujesz gołębia zaplątanego w liny podtrzymujące balon. Kłopot polega jednak na tym, że sporo zagadek jest zwyczajnie nielogicznych, a to najgorsze, co można napisać o przygodówce.

80 Days naszpikowany jest humorem. Już na początku gry wstąpisz do szkockiej gildii promującej noszenie tradycyjnych kiltów. **Faceci w spódniczkach pomogą ci wyjść z niejednej opresji, a przy okazji rozbawią swym zachowaniem.** Sam Oliver ma bardzo bogate poczucie humoru – raczy gracza kąśliwymi żarcikami i aluzjami dotyczącymi reality shows, gwiazd filmowych i wielu innych, co ciekawe bardzo współczesnych spraw.

Grafika rozczarowuje. **Wnętrze pociągu czy zeppelinu przypomina momentami wystroje znane z Syberii** (choć znacznie uboższe), co w porównaniu do miast jest miłą odmianą. Marnej jakości tekstury nałożone na prostokątne budynki lub imitujące pola kukurydzy zielone patyki to jednak za mało na obecne czasy. Nie wspominając już o nienaturalnej wodzie (przypomina niebo, a wyspy widoczne z kairskiego portu dryfują po niej niczym w chmurach). Jeśli dodać do tego paskudne animacje jadących pojazdów, których koła przypominają wielokąty, to trzeba przyznać – grafika w 80 Days jest do bani. I nie ratuje jej przyzwoicie animowany Oliver oraz kilka innych postaci, bo wystarczy spojrzeć na uważną za piękność Szeherazadę, by uznać, że taką grafiką widzieliśmy w grach przed 3-4 laty!

Trochę lepiej jest w przypadku muzyki. **Dynamiczne utwory, choć nowoczesne, nie kłócą się z klimatem**



**gry, za to świetnie pasują do poczucia humoru bohatera.** Odgłosy natomiast w ogóle nie przykuwają uwagi, po prostu są i nie przeszkadzają.

**To miała być wspaniała przygoda życia** – tak o grze pisaliśmy w naszej zapowiedzi z numeru 11/2005 – niestety zamiast niej dostaliśmy zaledwie marną wycieczkę „last minute” z przewodnikiem. Na szczęście 80 Days można ukończyć szybciej niż podróż dookoła świata.

**80 Days**

Fragwares

Dystrybutor PL: brak

<http://www.80days-game.com>

Multimedia.pl

**Wymagania:** procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

humor • zadania są bardzo pomysłowe i zrobinowane

przestarzała grafika • liniowość • momentami zbyt łatwa i zbyt głupia

Przestarzała grafika przy wysokich wymaganiach i liniowości psują ten dość ciekawy i pełen humoru tytuł

GRY WALNOSC

GRAFIKA

DZWIĘK

3





# COMBAT WINGS



**Czy gra za niecałe 10 złotych może być dobro?**  
**Nie, nie mówię o pirackim San Andreas w cenie krążków – chodzi o oryginał. No więc?**

**M**oże! Combat Wings to bardzo fajna strzelanka, której akcja dzieje się nad Pacyfikiem podczas drugiej wojny światowej. Grając w 21 misji, **musisz zestrzelić setki japońskich myśliwców, niszczyć bombami i torpedami lotniskowce, eskortować bombowce, strzelać z działek pokładowych i naziemnych...** I to właściwie tyle. Na przejście każdej misji musisz przeznaczyć od kilku do kilkunastu minut (na najwyższym poziomie zdecydowanie więcej – jest cholernie trudny), co sprawia, że Combat Wings to idealna odskocznia np. od nauki.

Model lotu jest oczywiście całkowicie zręcznościowy. Ambitni mogą włączyć tryb bardziej realistyczny, ale tu się to całkiem mija z ce-

**Dzięki krótkim misjom Combat Wings to idealna odskocznia np. od nauki.**

lem. Nie po to odpala się taką grą, by cokolwiek miało irytować. Zasadniczo daskwierały mi w Combat Wings dwie wady. Pierwsza i najważniejsza: brak jakichkolwiek statystyk. Szkoda, chciałbym

dowiedzieć się po misji, ile Japsów ustrzeliłem, z jaką skutecznością itp. Druga rzecz: grę przeszedłem w jedno przedpołudnie...

**Grafika korzysta ze wszelkich dobrodziejstw dawanych przez shadery, przez co na maksymalnych detalach wygląda bardzo dobrze. Dźwięk już nie zachwyca, ale też i nie przeszkadza. Najlepiej jednak do lotania puścić jakąś**

swoją, możliwie szybką muzykę. Na koniec jeszcze dwie dobre wiadomości: gra działa bez płyty w napędzie (!) i oferuje multi po LAN-ie i w Internecie. Czego chcieć więcej za 10 złotych?!

**Combat Wings**

Producent: Onmedia Dystrybutor PL: City Interactive  
http://www.ongames.info/

**Wymagania:** procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

Przebiegowa gra • krótkie misje • radość  
brak realizmu

hmm... brak tu rozmachu? • o gdzie statystyki? • szybko się kończy

**4**

**Ładna, szybka i satysfakcjonująca zabawa na jakieś 4 godziny. Nie podłuzasz wydanych 10 złotych!**

**GRYWAŁOŚĆ**  
**GRAFIKA**  
**DŹWIĘK**

całkiemnieżli.

# INIEMAMOCNI

Podziemne starcie



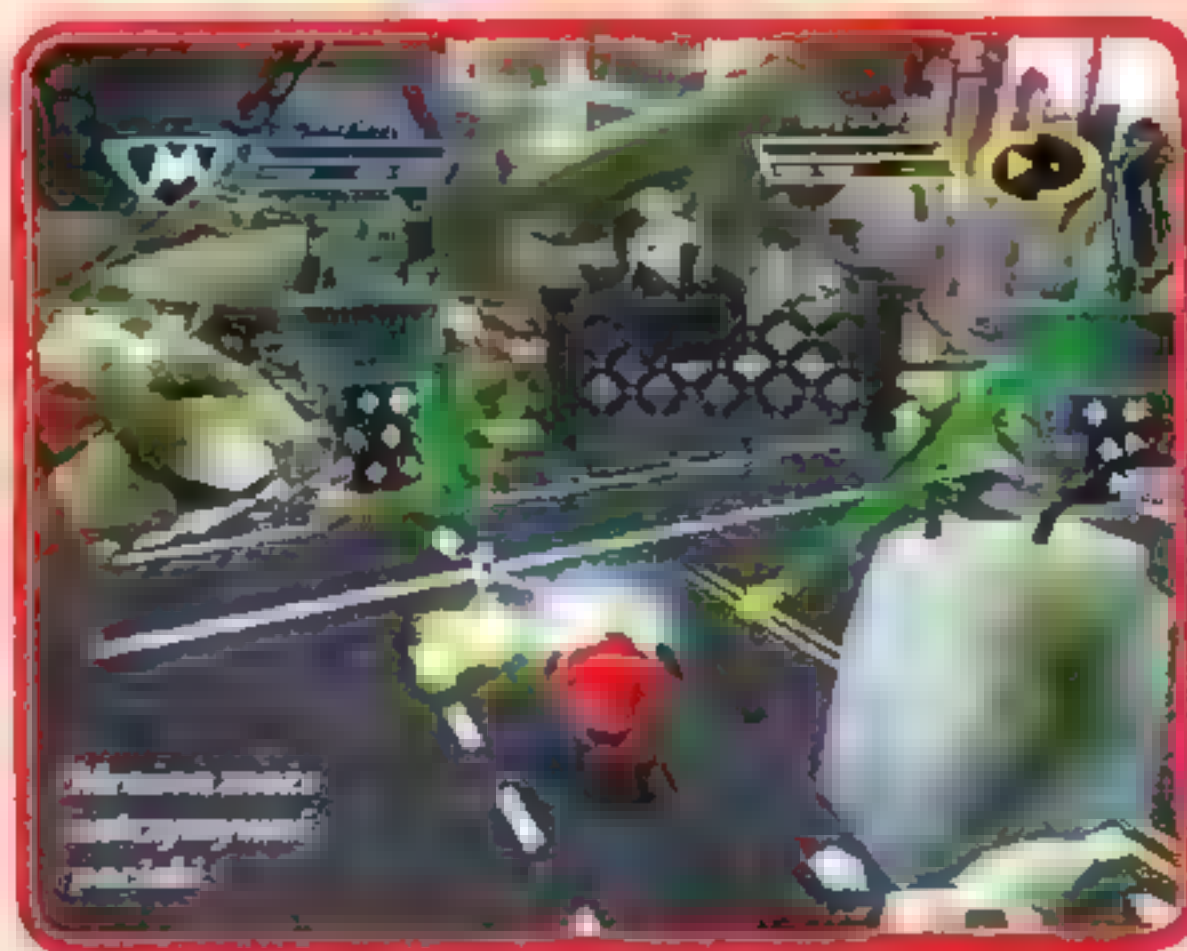
**Ola fanów „Iniemamocnych” mam dobrą wiadomość: najnowsza zręcznościówka ze znanymi z filmu bohaterami jest całkiem niezła!**

**J**ej akcja zaczyna się dokładnie w tym momencie, w którym kończył się film (no i oczywiście oparta na nim gra). Jednak **wbrew powszechnej mobilizacji bohaterów, zakasują rękawy tylko dwaj: pan Iniemamocny oraz Mrożon.** Elastyna z dziećmi zostaje odesłana już na początek... A szkoda.

Praktycznie przez całą grę możesz swobodnie zmieniać postać, którą kierujesz. Tę drugą bierze pod opiekę komputer lub inny gracz. Zdecydowanie polecam oczywiście zaproszenie do zabawy czo-

wieka. Al rodzi sabiu bardzo słabo, w dodatku obrażenia, które zbiera, pomniejszają jej pasek energii. **Naszczenie nawet gdy postać zginie, oznacza to tylko tyle, że jest nieobecna przez kilkanaście sekund.** Jeśli zginą obie, gra wraca do ostatniego checkpointu, które najczęściej nie są zbyt daleko od siebie oddalone.

Wszystko to sprawia, że zabawa jest bezstresowa i dość łatwa (oraz niestety krótka). Biegiesz po prostu przed siebie, zabijasz kolejne roboty i uruchamiasz różne przełączniki. **Jako Mrożon możesz jeszcze wypuszczać zimne powietrze, zatrzymując na jakiś**



**Gra jest bezstresowa i dość łatwa, choć niestety krótka. W sam raz na kilka miłych chwil.**

**czas przeciwników i wystrzeliwane przez nich pociski.** Ciekawostką są punkty doświadczenia, które dosta-

jesz za pokonanych wrogów. Możesz je później zamienić na ulepszenie zdolności. Ogólnie gra to żadna rewelacja, momentami jest nawet nieco monotonna – ale i tak można przy niej spędzić kilka miłych chwil. Dobra na prezent dla młodszego brata/siostry.

**Iniemamocni: Podziemne starcie**

Producent: Heavy Iron Studios Dystrybutor PL: CD Projekt  
http://www.heavy-iron.com/

**Wymagania:** procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

nieładna • bardzo przyjemny co-op • punkty doświadczenia

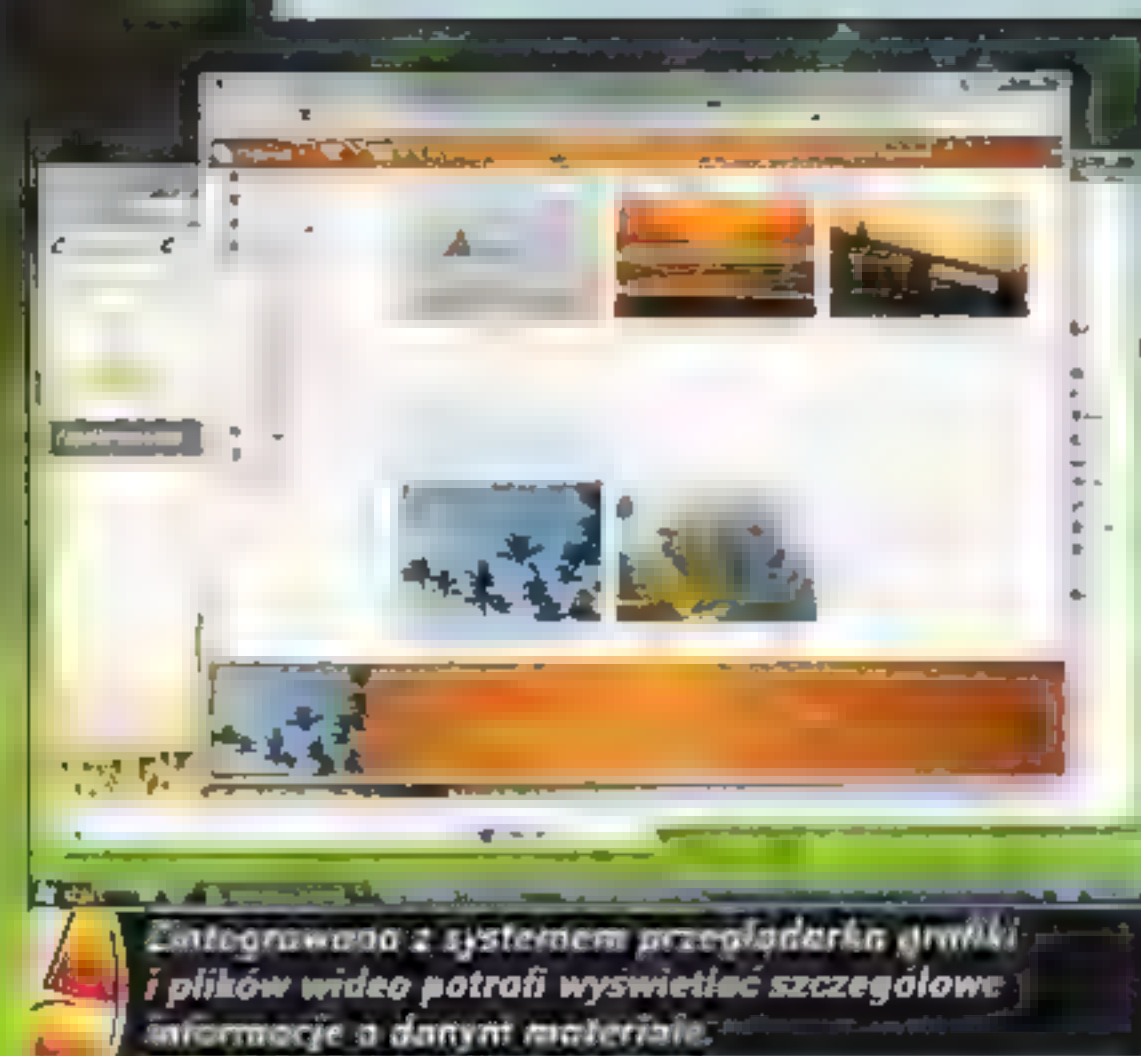
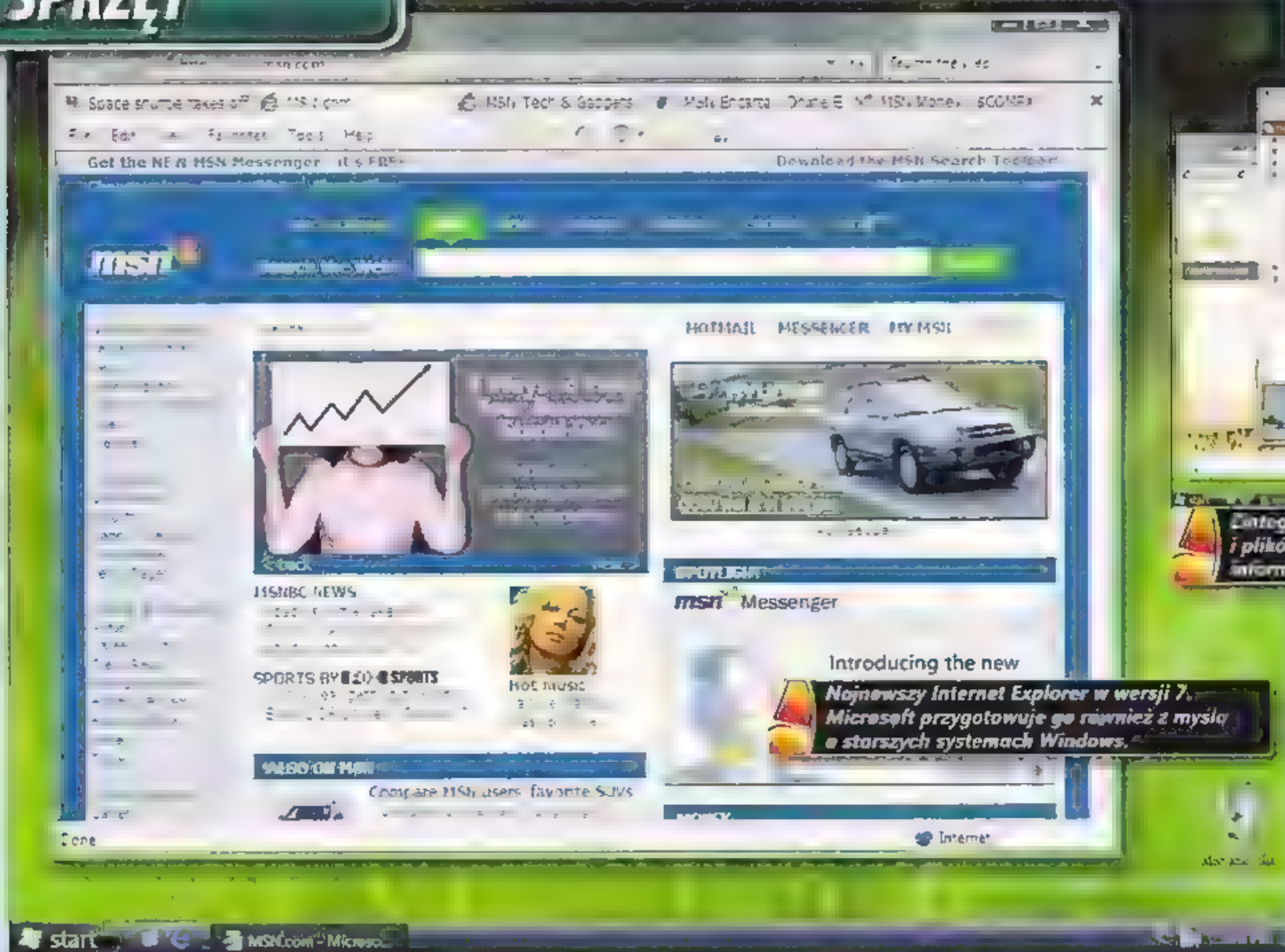
mało zróżnicowana, przez co momentami monotonna • krótka

**4**

**Sympatyczna gra przeznaczona raczej dla dzieci. Ale ja, choć dzieckiem już raczej nie jestem, bawiłem się całkiem nieźle.**

**GRYWAŁOŚĆ**  
**GRAFIKA**  
**DŹWIĘK**





mały bonus (a nawet minus, he, he, he - Rednecz) - system ma obsługiwać technologię High-Bandwidth Digital Content Protection, stosowaną obecnie z powodzeniem w wielu urządzeniach elektronicznej konsumpcji, uniemożliwiającej skopiowanie materiału wideo dostępnego między innymi na płytach DVD.

Vista ma pracować sprawniej, a nawet uruchamiać się szybciej niż Windows XP, nie przekłada się to jednak na spadek zapotrzebowania na pamięć czy moc obliczeniową komputera. **Aby w pełni cieszyć się możliwościami nowego systemu, niezbędna będzie karta graficzna zgodna z DirectX 9.0.** Microsoft obiecuje, że dzięki wykorzystaniu funkcji DirectX Windows Vista będzie nie tylko funkcjonalny, ale i bardzo ładny.

Sam DirectX zostanie również zaktualizowany w taki sposób, aby mógł zintegrować się z systemowym interfejsem. Tym samym nie będzie już oddzielnym pakietem. Za grafikę w Windows Vista odpowiadać ma zbiór nowych bi-



## Nowe okienka Billa Gatesa Windows Vista™

**Jeszcze w tym roku w sklepach pojawi się następca Windows XP o nazwie Vista. Najnowszy system operacyjny Microsoftu ma być szybszy, stabilniejszy i bardziej bezpieczny.**

**A**by osiągnąć ten cel, przygotowano szereg nowości, które w pełni poznają i wykorzystują tylko programiści. W praktyce jednak najwięcej skorzysta na tym zwykły użytkownik. Nie tylko ze względu na zalety samego systemu operacyjnego, ale i na jego funkcjonalności oraz możliwościach pisanego z myślą o nim oprogramowania. Microsoft dąży bowiem do maksymalnego uproszczenia zarówno procesu tworzenia aplikacji, jak i obcowania z systemem. Równocześnie **wzrosnąć ma wydajność i stabilność systemu**, bowiem wszystkie niezbędne komponenty służące do tworzenia czy obsługi programów są zintegrowane z systemem w specjalnych pakietach-bibliotekach, m.in. WPF i WCF (patrz: ramka).

W Vista nie zabraknie nowych technologii, które mają uprościć życie milionom użytkowników na całym świecie. Microsoft obiecuje, że nowym systemem będzie można częściowo sterować głosem. **Inne rozwiązanie ułatwiające pracę to możliwość aktualizacji sterowników karty graficznej bez potrzeby restartowania systemu** - tym udogodnieniem cieszyli się do tej pory wyłącznie użytkownicy różnych odmian Linuxów. Planowane jest również umożliwienie zmiany rozmiaru partycji z poziomu Windowsa. Dla miłośników najnowszych technologii multimedialnych i praw autorskich

## WTF IS WCF, Rozszyfrowujemy tajemnicę

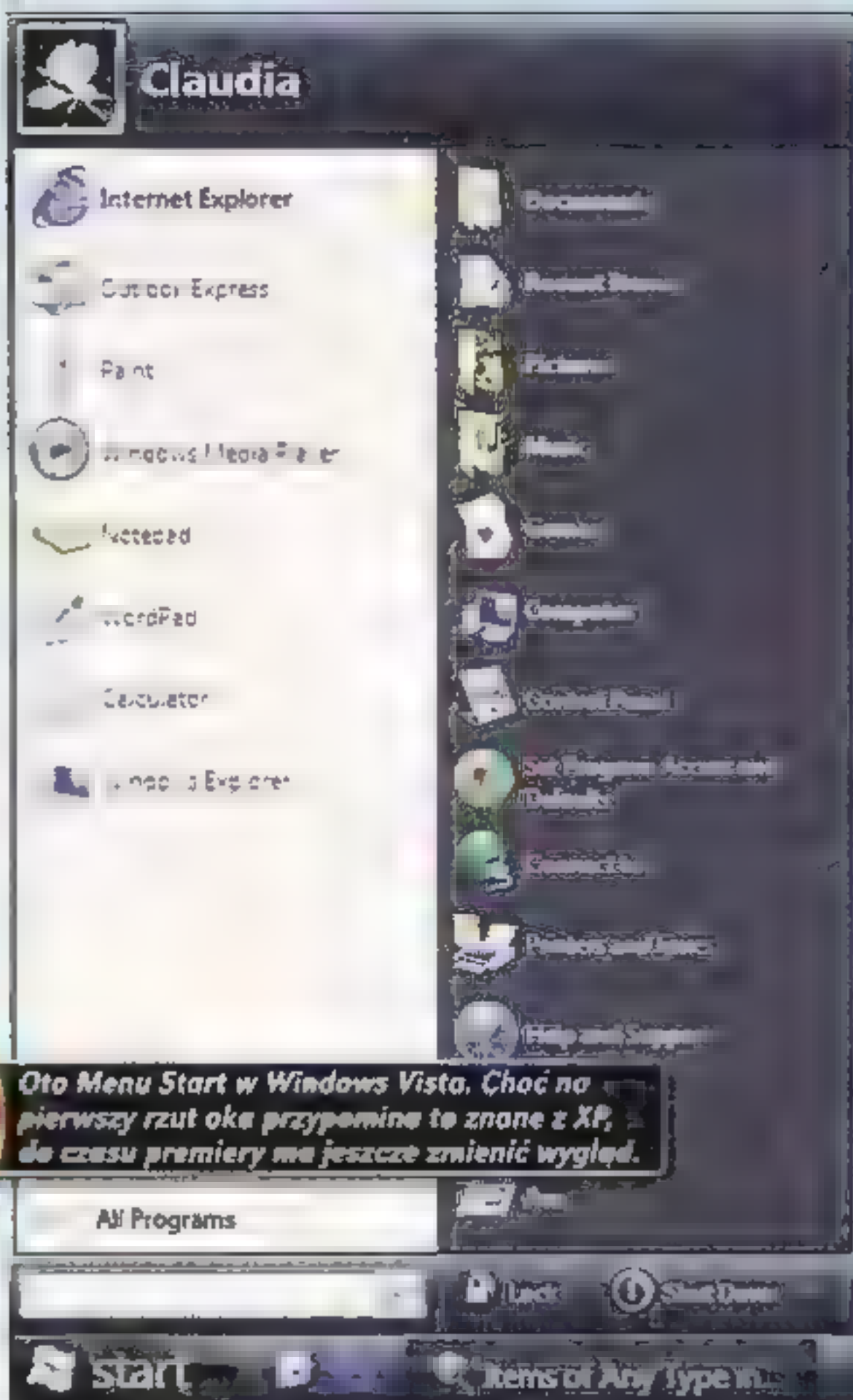
### WPF (Windows Presentation Foundation)

Nowy silnik graficzny dla Windowsa. Oparto go na grafice wektorowej (nie bitmapowej, jak dotychczas). **WPF elastycznie łączy obsługę grafiki dwu- oraz trójwymiarowej**, audio, dokumentów czy nawet system rozpoznawania mowy

Windows Presentation Foundation wykorzystuje także bibliotekę DirectX, dzięki czemu możliwe jest maksymalne wykorzystanie sprzętu odpowiedzialnego za tworzenie obrazu do typowych, systemowych zastosowań.

Takie rozwiązanie oznacza wiele zalet - przykładowo, programiści mają prostszy dostęp do plików audio, dokumentów, przeglądarki oraz innych aplikacji. Dzięki temu oprogramowanie pisane pod Windows Vista będzie oferować nowe funkcje oraz pracować sprawniej i szybciej.

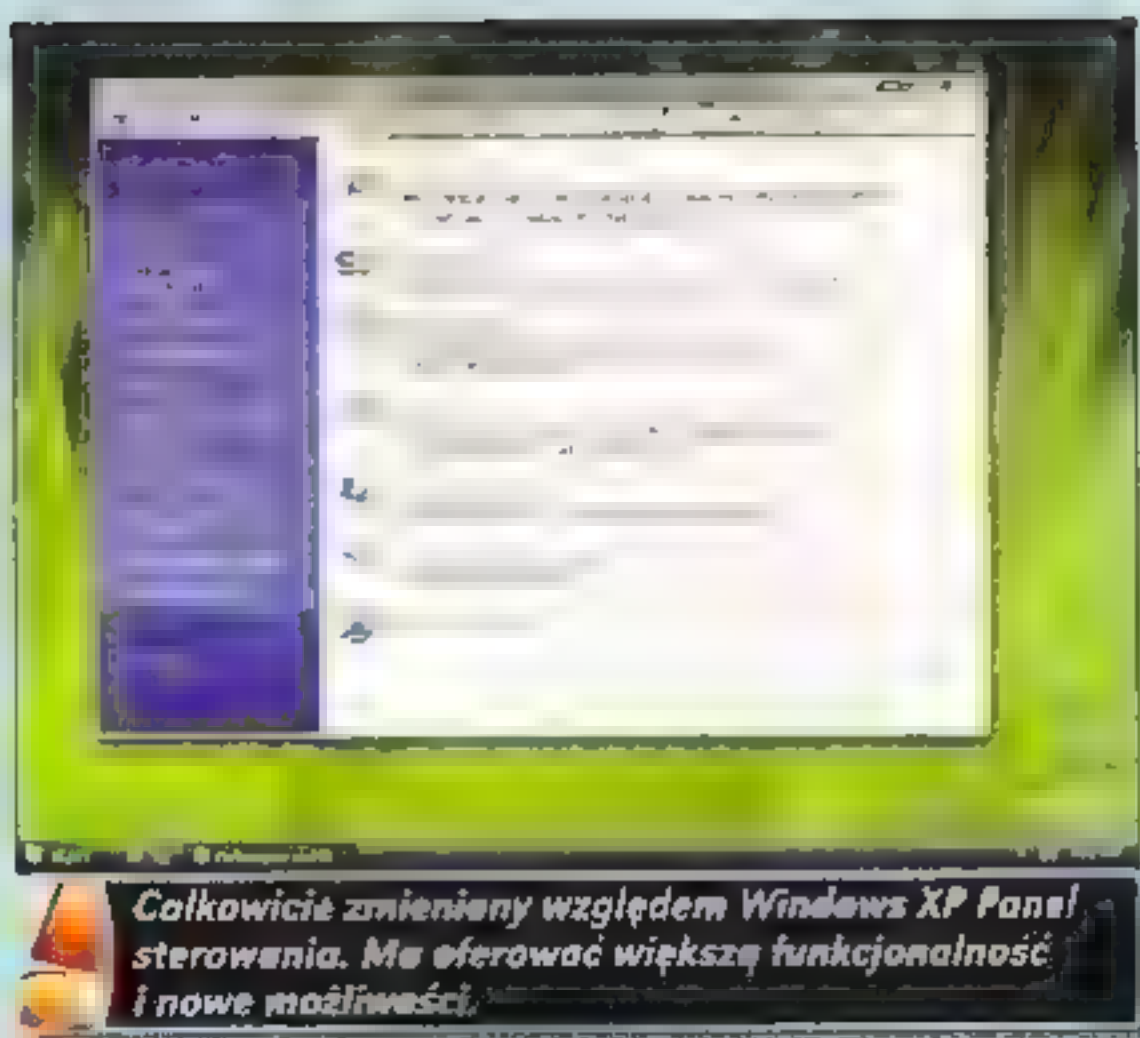
Wprowadzenie WPF planowane jest jeszcze w tym roku. Z nowych możliwości tego silnika ma korzystać nie tylko Vista, lecz również starsze systemy, czyli Windows Server 2003 oraz XP



Oto Menu Start w Windows Vista. Choć na pierwszy rzut oka przypomina to znane z XP, do czasu premiery ma jeszcze zmienić wygląd.



bliotek o nazwie WGF (Windows Graphic Foundation). Wiadomo już, że z WGF mają korzystać najnowsze karty graficzne i gry, które pojawią się w sklepach za kilkanaście miesięcy – nad tytułem, który wykorzystywałby możliwości pakietu już od jakiegoś czasu pracują twórcy niezapomnianego Far Cry'a. Microsoft obiecuje, że dzięki WGF grafika w grach komputerowych zrobi kolejny krok do przodu.



*Całkowicie zmieniony względem Windows XP Panel sterowania. Ma oferować większą funkcjonalność i nowe możliwości.*

Najnowsza, udostępniona prasie i wybranym użytkownikom wersja beta Visty, wciąż pozbawiona szeregu nowości, do sprawnej pracy potrzebuje 5 GB miejsca na dysku twardym i 512 MB pamięci opera-

ków o nazwie WinFS (patrz: ramka), który według wczesnych zapowiedzi miał się znaleźć już w pierwszej wersji systemu. Microsoft cały czas nad nim pracuje i do czasu jego premiery wszystkie systemy operacyjne Windows będą używać standardowego systemu plików NTFS.

**Sam Windows Vista pojawi się w sklepach pię-**

**nastego grudnia tego roku.** Microsoft już teraz przygotowuje najróżniejsze konkursy i promocje, które mają zachęcić użytkownika do zakupu Visty. Do czasu premiery podane zostaną także wszystkie funkcje systemu i oficjalne, ostateczne wymagania sprzętowe.

Podsumowując, właśnie duże wymagania sprzętowe Visty to właściwie jedyne, o co można się martwić. Reszta, czyli cały system i oferowane przez niego możliwości, zapowiadają się znakomicie – czeka nas kolejna aktualizacja softu i... hardware'u.

Autor: Piotr Lewandowski

## Duże wymagania sprzętowe Visty to właściwie jedyna rzecz, którą można się teraz martwić.

cyjnej. Spodziewać należy się jednak, że zapotrzebowanie na pamięć spadnie, kiedy wprowadzane zostaną ostateczne optymalizacje. Mimo to należy liczyć się z faktem, że do komfortowej pracy potrzebny będzie 1 GB RAM. Do obsługi Visty niezbędny będzie również 64-bitowy procesor, a takie wymagania powinien spełniać już niebawem każdy nowy komputer. Posiadacze starszych maszyn o nowych Okienkach będą jednak musieli po prostu zapomnieć.

Finalna wersja Windows Vista nie będzie niestety wyposażona w nowy system pli-

## WPF, WinFS?

### WCF

#### (Windows Communication Foundation)

Pod nazwą tą kryje się następny silnik, integrujący w sobie wszystkie dotychczasowe technologie Microsoftu służące do komunikacji. Dzięki niemu bez problemu będzie można łączyć ze sobą różne systemy operacyjne. Przy tym aplikacje sieciowe zaczną powstawać i współpracować ze sobą o wiele szybciej.

Częścią WCF jest także nowy język programowania o nazwie WinFX. Pozwala on na ujednolicony dostęp do Windows Communication Foundation oraz Windows Presentation Foundation. WinFX jest bardzo przyjazny dla programisty. Dzięki niemu można o wiele szybciej pisać nowe oprogramowanie, a gdy zajdzie potrzeba, korzystać z mechanizmów typowych dla platform sieciowych, czyli na przykład automatycznego czyszczenia pamięci.

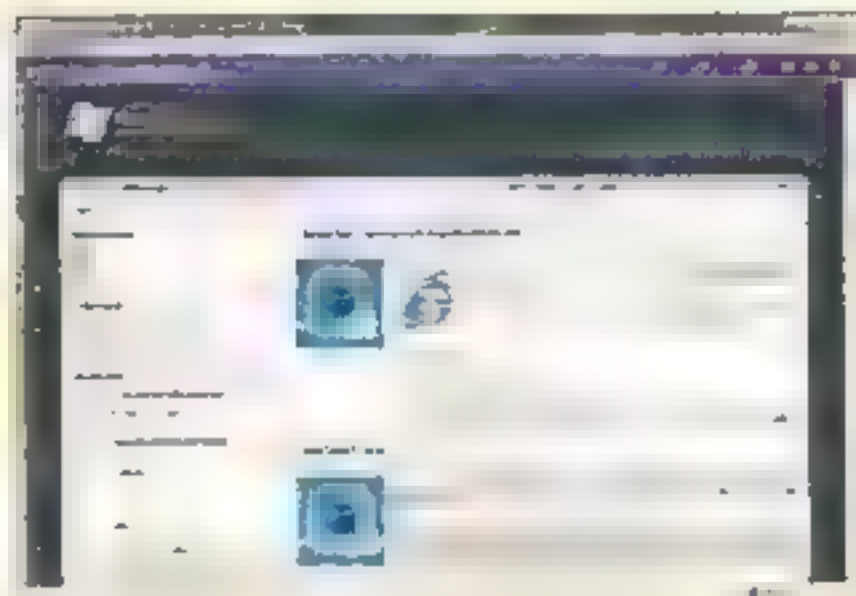
Nadług Microsoftu WinFX pozwala tworzyć oprogramowanie w oparciu o już uzyskaną wiedzę oraz bardzo dobre biblioteki. To wszystko zaowocować ma tym, czego najbardziej pragną użytkownicy. Mowa o wyeliminowaniu najrażniejszych błędów, wysokiej stabilności i funkcjonalności całej oprogramowania nowej generacji.

### WinFS

#### (Windows File System)

Nowy system plików, który pierwotnie miał być kluczowym składnikiem Windows Vista. Jednak Microsoft zdecydował się udostępnić go w postaci całkowicie darmowej aktualizacji dla wszystkich systemów Windows od 2000 wzwyż.

WinFS ma opierać się na języku XML oraz relacyjnej bazie danych Microsoft SQL. Zmieni się całkowicie sposób zarządzania plikami – w praktyce niemal całkowicie zrezygnowano z pojęcia folderu. Interfejs będzie przypominał raczej typową bazę danych, a pliki tymczasowo nie będą widoczne w Eksploratorze Windows.



# AGE OF EMPIRES III

**7164 konkurs SMS**

**DO WYGRANIA 15 ZESTAWÓW:  
GRA AGE OF EMPIRES III, KUBEK Z LOGO GRY  
I PONAD 100-STRONICOWY ALBUM Z ARTAMI  
Z GRY AGE OF EMPIRES III.**



**Aby wygrać nagrodę, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:**

## Jakie dodatki znalazły się w polskiej edycji AoEIII?

- A)** karta pomocy podręcznej, misiepatysie, haftowana chustka
- B)** karta pomocy podręcznej, plakat z Jerzym Waszyngtonem, krzyżówka
- C)** karta pomocy podręcznej, płyta z muzyką, drukowany poradnik

**Odpowiedź wpisz według schematu: CL.AE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.

**CD PROJEKT**

Podpowiedzi szukaj na stronie [www.cdprojekt.info](http://www.cdprojekt.info)



# ProLite X436S

Zwarty i czujny

Monitor LCD iiyama nie wyróżnia się wyglądem czy ergonomią, ale za to posiada bardzo interesujące rozwiązania technologiczne.

17-calowy panel ciekłokrystaliczny wyposażono m.in. w czujnik natężenia światła. Dzięki niemu urządzenie automatycznie ustawia jasność obrazu (w zależności od stopnia zaciemnienia pokoju). Funkcja ta działa poprawnie, chociaż szkoda, że nie można przestawić automatu, aby dostosował jasność w innym zakresie.



Czujnik ruchu umieszczony jest w miejscu, gdzie zazwyczaj znajduje się logo producenta.

Drugie niespotykane rozwiązanie specjalistów z iiyamy przedłuży życie naszego monitora. Czujnik ruchu działający na podczerwień sprawdza, czy użytkownik korzysta z urządzenia. Jeśli nie, monitor zostaje wygaszony (można określić, po jakim czasie).

Klasyczną stylistykę monitora pozostawiam bez komentarza (rzecz gustu), natomiast nie-

które rozwiązania, w rodzaju jasnej diody (power) na bocznej płaszczyźnie monitora czy niezbyt wygodnie rozmieszczonych klawiszy ustawień, nie podobały mi się. Szkoda też, że w komplecie oprócz niezbędnych przewodów przyłączeniowych nie



INFO	
Producent:	<a href="http://www.iiyama.com/">http://www.iiyama.com/</a>
Dystrybutor w Polsce:	<a href="http://www.iiyama.pl/">http://www.iiyama.pl/</a>
	czujnik natężenia światła (mniej męczy oczy) • wysoka jakość wykonania • szeroki kąt widzenia • możliwość zawieszania na ścianie • nowatorski tryb energooszczędny • trzy lata gwarancji
	rytuująca dioda na bocznej płaszczyźnie obudowy • niewygodna nawigacja po menu • brak płytki z sofitem
cena dystrybutora	1599,00
cena w sieci*	1308,00
Dane techniczne	
• rozmiar panelu: 17" (430 mm)	
• jasność: 300 cd/m <sup>2</sup>	
• kontrast: 700:1	
• rozdzielczości fizyczna: 1,3 megapiksele (1280 x 1024)	
• czas reakcji: 8 ms	
• waga: 3,5 kg	
• głośniki: 2 x 2 W (stereo) + wyjście słuchawkowe	
• wejścia: DVI-D, D-Sub mini 15 pin, złącze USB	
• rozmiar: 381 x 388 x 152,5 mm; 381 x 350 x 62 mm bez stojaka	
Panel LCD, w którym wysoka jakość obrazu idzie w parze z nowatorstwem technologicznym	

zamieszczono płyty CD z sofitem. Oczywiście większość użytkowników ma dostęp do netu i może odwiedzić stronę iiyama, aby ściągnąć oprogramowanie, ale i tak wydaje się to sporym niedopatrzeniem.

Kąty widzenia obrazu są satysfakcjonujące, czas reakcji matrycy (8 ms) pozwala bez problemu grać w najnowsze FPS-y (występuje tylko minimalny efekt smużenia). Podczas odtwarzania filmów, edycji tekstu i innych prac domowo-biurowych monitor działał bez zarzutu i z zadowalającą jakością. Warto dodać, że dedykowaną rozdzielczością pracy X436S jest 1280 x 1024. W pozostałych rozdzielczościach jakość obrazu jest ciut gorsza.

## Huey z Pantone



Huey to kalibrator monitorów wzorowany na profesjonalnych urządzeniach. Proces kalibracji przebiega bez udziału użytkownika, trwa 5 minut i dostosowuje monitor do określonych zadań: tworzenia grafiki, grania, surfowania po Internecie, obróbki zdjęć. Koszt to ok. 300 złotych.

Zródło: GretagMachbeth

## Logitech bez przewodów

Z-5450 Digital to nowy system głośników 5.1 z Logitecha. Nowością jest zastosowanie bezprzewodowej łączności z tylnymi satelitami. Każdy z nich wyposażono we własny odbiornik i wzmacniacz. System posiada moc 310 watów RMS. Cena Z-5450 Digital to ok. 2000 zł.

Zródło: Logitech

## Duży, ale wolny

LG zaprezentowało nowy panoramiczny monitor LCD. 23-calowy LG L2300C pracuje w rozdzielczości 1366 x 768. Bardzo dobre kąty widzenia (178 stopni w pionie i w poziomie) i zaskakująco długi czas reakcji (16 ms) to inne cechy tego urządzenia. Monitor jest wyposażony w wejścia DVI-D oraz D-SUB.



Zródło: LG

## Mięka klawiatura

ElekTex Smart Fabric to klawiatura wykonana z tkaniny. Można ją rolować i zwijać, a nawet wrzucić do kosza z brudną bielizną. ElekTex zawiera pełny układ QWERTY, a komunikuje się za pomocą interfejsu Bluetooth. Za zasilanie urządzenia odpowiadają dwie baterie AAA.



## Ciche nagrywanie

DRW-1608P25 to oznaczenie nowej nagrywarki ASUSA dla płyt DVD-RW. Ciekawostką jest technologia FlextraLink, która zabezpiecza przed błędami zapisu i chroni płyty przed uszkodzeniami. Z kolei FlextraSpeed pilnuje jakości nagrania, a DDSS II Technology sprawia, że urządzenie jest ciche.



Zródło: Asus

# MSI Mega Player 536

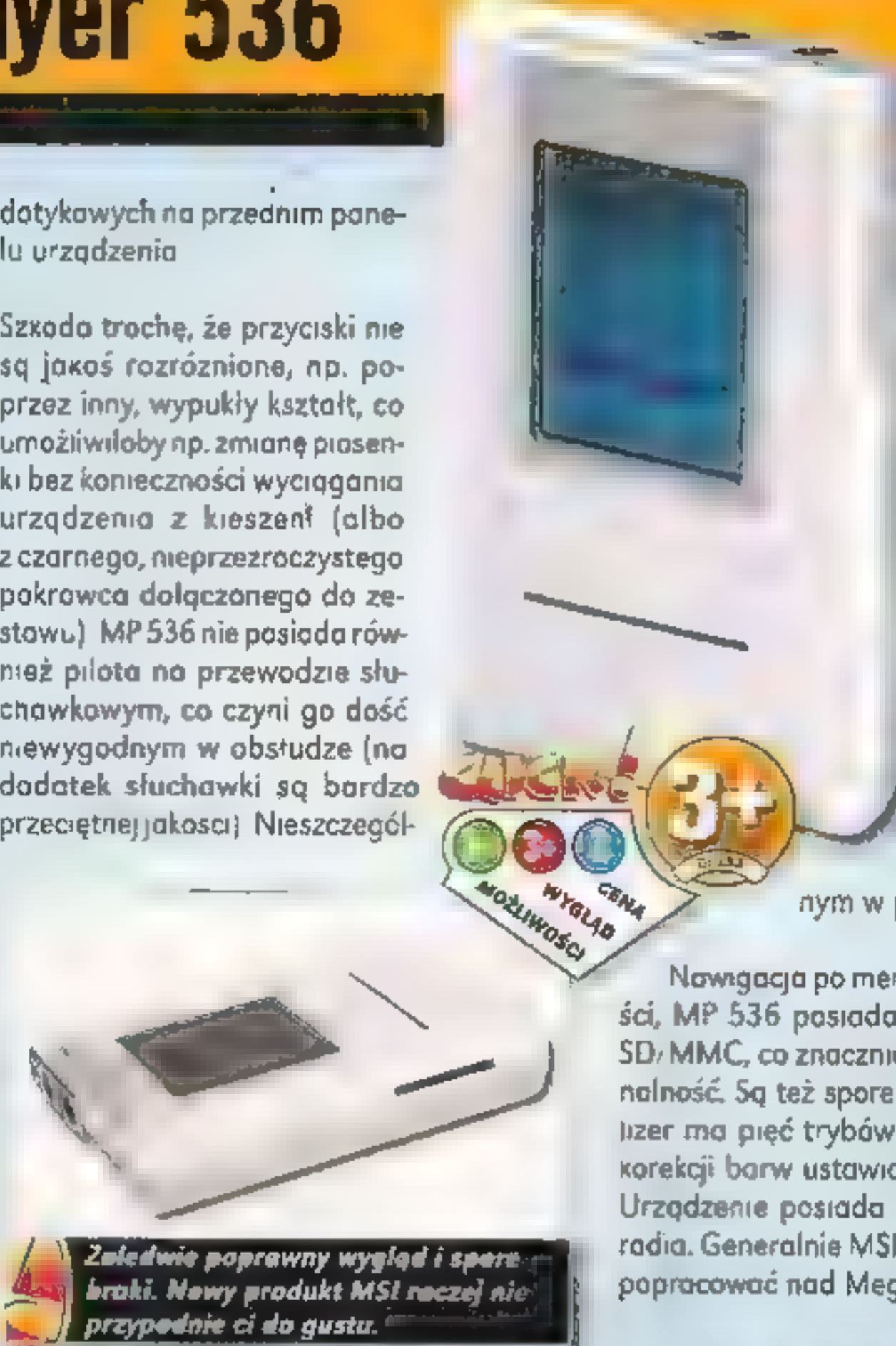
Duży nie mniej więcej

Dotychczas MSI kojarzyło mi się głównie z płytami głównymi, dlatego z zaskoczeniem otwierałem pudełko oznaczone logiem potentata, w którym znajdował się odtwarzacz mp3.

dotykowych na przednim panelu urządzenia

Szkoda trochę, że przyciski nie są jakoś rozróżnione, np. poprzez inny, wypukły kształt, co umożliwiłoby np. zmianę piosenki bez konieczności wyciągania urządzenia z kieszeni (albo z czarnego, nieprzezroczystego pokrowca dołączonego do zestawu). MP 536 nie posiada również pilota na przewodzie słuchawkowym, co czyni go dość niewygodnym w obsłudze (na dodatek słuchawki są bardzo przeciętnej jakości). Nieszczegół-

MP 536 sprawia wrażenie dużego i ciężkiego, tym bardziej że urządzenia o podobnych możliwościach są już o połowę mniejsze (patrz choćby: iPod Nano). Mam wrażenie, że jakość wykonania i użyte materiały też nie stoją na najwyższym poziomie. Białe-srebrna obudowa kryje w sobie 4 g gowy dysk, którym możesz sterować za pomocą sensorów



Zaledwie poprawny wygląd i spore braki. Nowy produkt MSI raczej nie przypadnie ci do gustu.

nie podobało mi się również zdecydowanie za mocne poaswetlenie przycisków

Player ma kolorowy wyświetlacz o przekątnej 1,8 cala, który umożliwia podgląd zdjęć, a nawet odtwarzanie filmów. Niestety jakość prezentacji jest zdecydowanie niższa niż np. w sprzęcie iRiver wyposażonym w podobne funkcje.

Nawigacja po menu nie następuje trudnościami, MP 536 posiada również slot na karty SD/MMC, co znacznie zwiększa jego funkcjonalność. Są też spore niedociągnięcia. Equalizer ma pięć trybów działania, ale brakuje korekcji barw ustawianej przez użytkownika. Urządzenie posiada dyktafon, ale nie ma... radia. Generalnie MSI powinno chyba jeszcze popracować nad Mega Playerem 536..

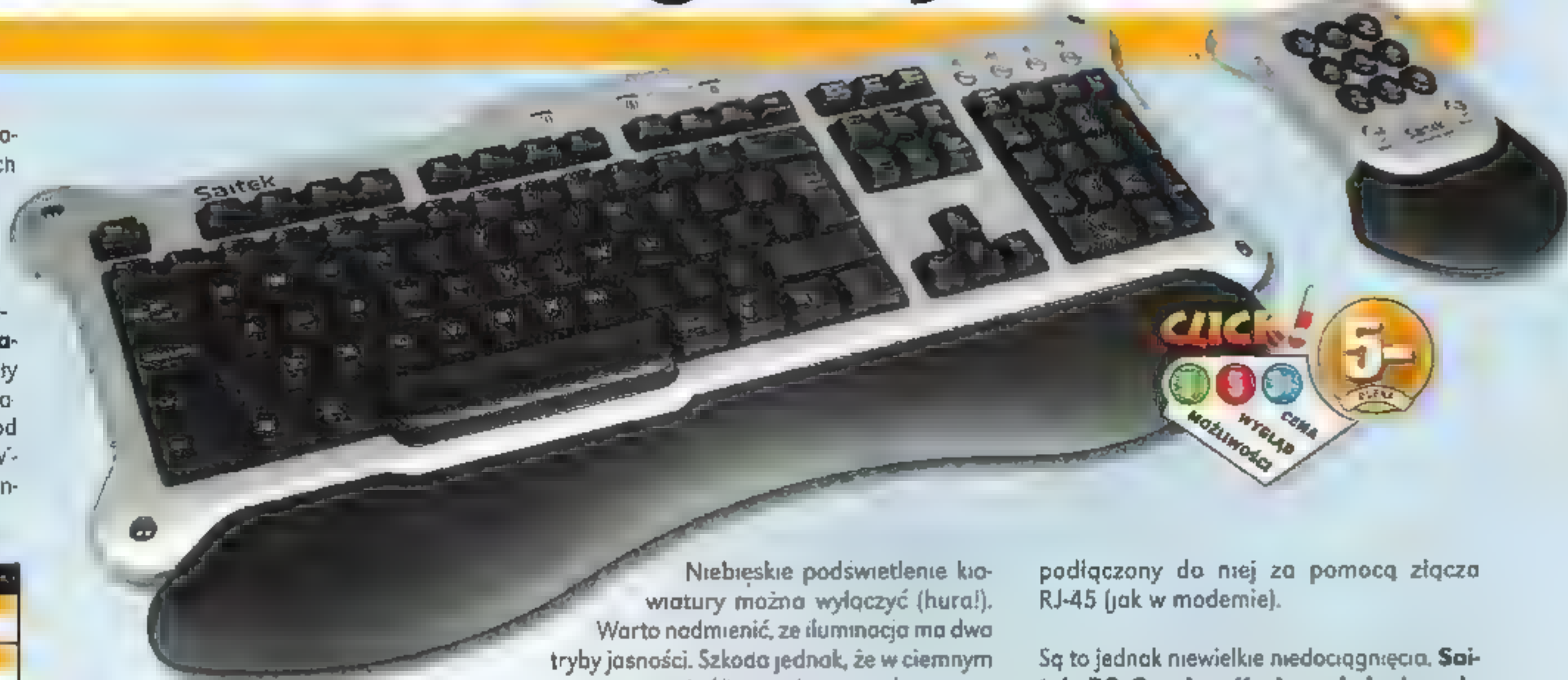
INFO	
Producent:	<a href="http://www.msi.com.tw/">http://www.msi.com.tw/</a>
Dystrybutor w Polsce:	<a href="http://www.msi-polska.pl/">http://www.msi-polska.pl/</a>
	4 GB na muzykę, filmy + zdjęcia • slot SD, MMC • przemyślane i wygodne menu • pokrowiec (z molotowu)
	słabe słuchawki • brak radia • irytujące diody LED • spore gabaryty i ciężar • przeciętne jakości ekranu
cena dystrybutora	615,00
Dane techniczne	
• do 8 godzin działania, akumulator Li-Ion (ładownica w zestawie)	
• odtwarza: MP3, WMA (z DRM audio), MJPEG, JPEG	
• procesor wbudowany: 4 GB	
• equalizer: 5 trybów	
• złącze USB 2.0	
• częstotliwość: 20 Hz do 20 KHz	
• formaty nagrywania: MP3, WAV	
• wyświetlacz ciekłokrystaliczny: CSTN 1,8" (128 x 160 pikseli)	
• waga: 95 g	
• slot na karty SD/MMC	
• wymiary: 88,5 x 50 x 15,6 mm	
Duży, niedopracowany model, z bardzo silną konkurencją wśród firm oś lat specjalizujących się w produkcji odtwarzaczy MP3.	



# Saitek PC Gaming Keyboard

## Klawiatura dla twardzieli

**M**ało pomysłowa nazwa nowego produktu Saiteka kryje jedną z lepszych konstrukcji, jakie ostatnio trafiły do moich rąk. Klawiatura ma oryginalny, nietypowy wygląd. Futurystyczne kształty mogą się podobać lub nie, za to **niezaprzeczalne zalety Gaming Keyboard to stabilność (antypoślizgowe podkładki) i jakość wykonania.** Dbano o szczegóły widać np. w doskonale wyważonej, wyposażonej w trzy poziomy regulacji podparcia pod nadgarstki czy miękkiej i cichej pracy klawiszy, zbliżonej do tego, co oferuje lider na rynku, Logitech.



INFO	
http://www.saitek.pl	
Dystrybutor w Polsce:	http://www.saitek.pl
	wyjątkowo przemyślane wykonanie • możliwość ustawienia jasności i wyłączenia iluminacji • świetny, praktyczny Command Pad • oprogramowanie SST umożliwiające proste i szybkie skonfigurowanie gier • kosmiczny design
	brak podświetlenia przycisków Mode A i B • niemożność ustawienia na podcie elektrycznych kombinacji klawiszy systemu Windows • zaskakująco grube przewody przyłączeniowe • brak podświetlenia liter na klawiszach
199 00	
Dane techniczne	
• liczba przycisków: 116-9	
• typ złącza: USB	
• długość przewodu: 175 cm	
• gwarancja: 24 miesiące	
• dodatkowy pod do gry: 9-2 przyciski	
• 4 klawisze dodatkowe na klawiaturze (dźwięk, iluminacja)	
• oprogramowanie Saitek Smart Technology	
Cechy dobrej klawiatury to: ergonomia, użyteczność i wygląd. Nowy keyboard Saiteka posiada wszystkie te zalety	



**Duże, gumowe podkładki zapobiegają poślizgowi. Szerokie, stabilne podparcie umożliwia regulację wysokości i nachylenia.**

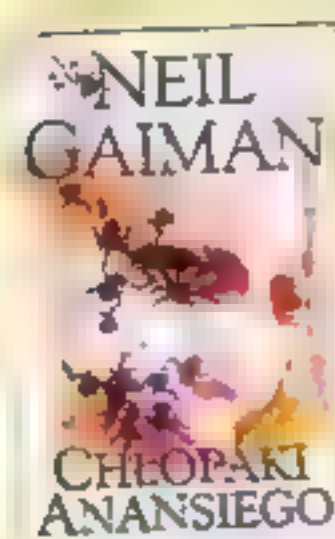
Niebieskie podświetlenie klawiatury można wyłączyć (hura!). Warto nadmienić, że iluminacja ma dwa tryby jasności. Szkoda jednak, że w ciemnym pokoju nie widać liter na klawiszach, co uniemożliwia pisanie po ciemku\*. Oprócz standardowych są jeszcze cztery klawisze dodatkowe: regulacji głośności dźwięku, wyłączenia tegoż oraz regulacji podświetlenia

Nazwa klawiatury bierze się z dołączonego do zestawu specjalnego, dziewięcioprzyciskowego pada, na którym można skonfigurować sterowanie grą. Dzięki dodatkowym przyciskom Mode A i Mode B oraz oprogramowaniu Saiteka możesz ustawić dwa różne, dodatkowe warianty klawiszowości (w sumie więc 3 x 9). Szkoda, że przyciski Mode A i B nie są podświetlone. Nie można również korzystać z Command Pada bez uruchomienia klawiatury – jest on

podłączony do niej za pomocą złącza RJ-45 (jak w modemie).

Są to jednak niewielkie niedociągnięcia. **Saitek PC Gaming Keyboard doskonale sprawdził się w grach, edycji tekstów, wszystkich domowych zastosowaniach.** Niestety cena klawiatury może odstraszyć wielu potencjalnych kupców.

\* Za granicą dostępna jest już najnowsza wersja klawiatury o nazwie Eclipse, w której rozwiązano ten problem.

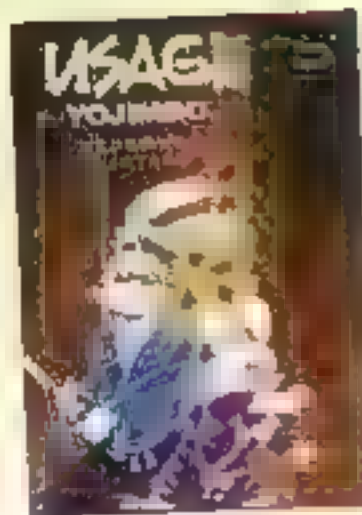


## Chłopaki Anansiego

**B**óg nie żyje, a „Gruby Charlie”, jego syn, odkrywa, że ojciec nie był tylko ekscentrycznym, starszym panem. To i tak ułamek prawdy, bo Anansi-Pająk to nie jedyny pradawny bóg amerykańskiej ziemi. Sam Charlie też nie jest do końca sobą, o czym bardzo szybko się przekonuje, uczestnicząc w splocie nieprawdopodobnych zdarzeń. **Czy zatem książka Neila Gaimana to fantastyka?**

Powieść pisarza w żaden sposób nie poddaje się klasyfikacji. Sam autor mówi, że jest to „magiczno-komiczno-rodzinno-obyczajowy horror-thriller-romans z duchami, choć w ten sposób pominiemy elementy detektywistyczne i kawałki o jedzeniu”. Jedno jest pewne: dawno nie czytałem powieści tak zabawnej, przewrotnej i wciągającej zarazem.

Tytuł: „Chłopaki Anansiego”  
Autor: Neil Gaiman  
Wydawca: Mag  
Edycja: oprawa miękka  
Cena wydawcy: 29 zł



## Wędrowniki z Jotaro

**T**en album podejmuje akcję w miejscu, w którym pozostawił ją „Pojedynek przy Świątyni Kitanaji”. Tym razem jednak w podróży przez siedemnastowieczną quasi-Japonię uszatkemu roninowi Usagiemu towarzyszy jego nowy uczeń – Jotaro. Razem przyjdzie im m.in. zmierzyć się z wojownikami ninja tropiącymi Chizu, poznać (i zapłacić za to) nową uczennicę Kitsune, uczestniczyć w polowaniu na demony. **Przy czym ten zbiór historyjek wcale nie kończy się szczęśliwie...**

„Wędrowniki z Jotaro” stworzone zostały w standardowym dla twórcy serii Stan Sakai oszczędnym, lecz eleganckim stylu. Nieodmiennie też **zachwycają zarówno w warstwie treści, jak formy.** Jak zwykle więc – nawet pomimo wyższej niż dotąd ceny – warto je poznać i... przeżyć.

Tytuł: „Wędrowniki z Jotaro”  
Scenarzysta: Stan Sakai  
Rysunki: Stan Sakai  
Wydawca: Egmont  
Cena wydawcy: 24,90 zł



## Josef

**T**rudny temat – losy żydowskich rodzin w czasie II wojny światowej – opowiedziany w postaci komiksu. Album, który zasługuje w pełni na to, by trafić do serii Mistrzów

Komiksu, choć to dzieło mniej zaskakujące niż słynny, legendarny już dziś „Maus”

Historia „Josefa” opowiada o młodym chłopcu – takim samym, jakim w czasie wojny był sam Kubert (przypomnijmy, twórca takich komiksów jak „Sgt. Rock”, „Punisher” czy „Torzon”). Jej bohater też zresztą rysuje – a w rzeczywistości warszawskiego getta inspirował go to, co widział na co dzień: okropne cierpienie, barbarzyńskie zachowania nazistów. W pewnym momencie nie wiemy już, czy oglądamy rysunki Joe Kubera czy Josefa, obie historie przeplatają się. Zabicie doskonałe, tym bardziej ze punkta opowieści, choć mówi o sile nadziei, jest jednak gorzka i wstrząsająca. Wyjątkowo pozytywna, choć obawiam się, że ze względu na cenę i tematykę przeznaczona dla wąskiej grupy odbiorców.

Tytuł: „Josef”  
Scenarzysta: Joe Kubert  
Rysunki: Joe Kubert  
Wydawca: Egmont  
Cena wydawcy: 79 zł



**Do wygrania szybki gryzoń Saiteka na dwumetrowej smyczy!**

## Musisz go mieć!

Aby wygrać PC Gaming Mouse 1600 dpi, wystarczy wskazać prawidłową odpowiedź

## Co oznacza dpi?

- Liczbę punktów obrazu na cal
- Liczbę kropek na bledronce
- Imię nieujawnionego dotąd towarzysza Pi i Sigmy z Matplanety

Odpowiedz wpisz według schematu: **CL.MS.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.

Fundatorem nagrody jest

**Saitek**



# Saitek Gaming Mouse

Myszka dla graczy?

**N**owa mysz Saiteka jest przeznaczona specjalnie dla graczy. Jednocześnie wzbogacono ją o rozbudowane menu, ułatwiające nawigację pomiędzy podstawowymi narzędziami „windy”, w rodzaju przeglądarki internetowej czy kalkulatora

**Największa innowacja myszki Saiteka to przycisk zmiany rozdzielczości (800 lub 1600 dpi).** Pozwala on błyskawicznie przestawić gryzonie na szybsze, płynniejsze reakcje (np. w grach FPS). Rozwiązanie to nawet mi się spodobało, chociaż zdarzyło mi się kilka razy przypadkowo wcisnąć umiejscowiony na grzbiecie myszy przycisk

**Kształt kontrolera** Saiteka, mimo że przyjemny dla oka, jak dla mnie jest średnio wygodny i przyjazny w użytkowaniu. Sprzęt jest przeznaczony zarówno dla lewa-, jak i praworęcznych użytkowników. Mocno wyskopiała, wysoka i dość długa mysz szybko mnie zmęczyła. Miałem też problem z opornie działającą rolką.

**Ułożenie przycisków po bokach gryzonie jest nie do końca przemyślane.** O ile dwa klawisze po lewej stronie obsługuje się dość łatwo, o tyle prawy jest tak osadzony, że musiałem cofać dłoń, aby go wcisnąć

Irytowało mnie też miganie myszy (kiedy jest w ruchu). Niebieskie, pulsujące światło, mimo że przykrywa je dłoń, skutecznie rozpraszało moją uwagę i zwyczajnie przeszkadzało (przy wyłączonym świetle w pokoju).

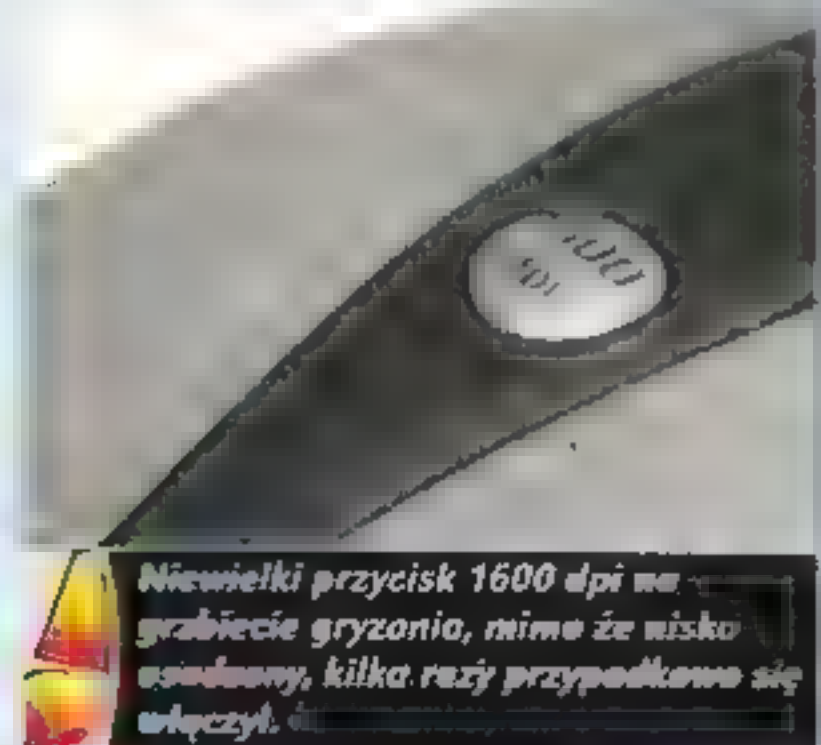
Miewałem też inne problemy. Choć ciekawe oprogramowanie Application Wheel napraw-



dę się przydaje (umożliwia podłączenie dowolnych programów i uruchamianie je z podręcznego menu w formie koła), to już samo mysz potrafiła się ni z tego, ni z owego wyłączyć podczas gry albo niespodziewanie „zatrzymać”

INFO	
Producent:	<a href="http://www.saitek.pl">http://www.saitek.pl</a>
Dystrybutor w Polsce:	<a href="http://www.saitek.pl/">http://www.saitek.pl/</a>
<ul style="list-style-type: none"> <li>długi kabel • ładna stylistyka, dobre wykończenie</li> <li>dla lewa- i praworęcznych • opcja 800 lub 1600 dpi • gwarancja na 24 miesiące • bardzo dobra cena • skuteczne ślizgacze • oprogramowanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>migające, irytujące światło • oporne rolki • pewne problemy z działaniem • za dużo przesunięty klawisz na prawej stronie gryzonie • przeciętnie dopasowany do dłoni kształt myszy</li> </ul>
	<p><b>Cena z dostawą</b> 129,00</p>
Dane techniczne	
<ul style="list-style-type: none"> <li>typ myszki: optyczna</li> <li>przłączenie: USB</li> <li>liczba przycisków: 6 + rolka</li> <li>programowanie przycisków: tak</li> <li>czas reakcji: 1 ms</li> <li>rozdzielczość: 800 lub 1600 dpi</li> <li>długość kabla: 210 cm</li> </ul>	
<p>Stylistyczne propozycje Saiteka są bez zarzutu, i tak też jest w wypadku tej myszy. Niestety użytkowo gryzonie nie jest już tak dopracowany.</p>	

Czy myszka warta jest swojej, niemałej przeceny? Radziłbym jednak samodzielnie przetestować Saitek Gaming Mouse przed zakupem...



**Niewielki przycisk 1600 dpi na grzbiecie gryzonie, mimo że nisko osadzony, kilka razy przypadkowo się włączył.**

## Media-Tech w natarciu

Polski producent zapowiada linię nowych odtwarzaczy przenośnych (formaty MP4/MP3/WMA). Utah MT821, Nevada MT822 oraz Oregon MT823 wzięły swe nazwy od amerykańskich stanów. Będą posiadały m.in. wbudowaną pamięć 256 lub 512 MB, radio FM, dyktafon i kolorowy wyświetlacz OLED.

## Wielki mini

**ABSmuni** to przenośny dysk twardy o niewielkich rozmiarach i ciężarze (69 x 87 x 17 mm, 113 g). CMS Products oferuje dyski o pojemności 20, 40 i 60 GB. USB 2.0 i mocna, aluminiowa obudowa to kolejne zalety tej nowości z CMS. Cena najmniejszego z dysków wynosi ok. 900 zł.

Zródło: 3DNews



## Olbrzym Caviara

**Western Digital Caviar SE16** jest nowym flagowym dyskiem Western Digital. Urządzenie ma pojemność 500 GB, prędkość obrotów 7200 RPM, interfejs Serial ATA2 z przepływnością 300 MB/s. Dysk ma wbudowane 16 MB cache'u. Cena Caviara SE16 to ok. 1200 zł.

Zródło: Western Digital



## Duża matryca, mały rozmiar

**Pentagram** zaprezentował nowy model aparatu cyfrowego, Photon 834 z matrycą 8 Mpx (maks. rozdzielczość: 3254 x 2440). Urządzenie posiada 2,5-calowy wyświetlacz LCD i trzykrotny zoom. Photon 834 został zamknięty w mocnej, aluminiowej obudowie. Cena urządzenia nie jest jeszcze znana.

Zródło: Pentagram

## Czerwony Kapturek – Prawdziwa historia

**T**ym, którym wydawało się, że znają już tę historię, reżyser Todd Edwards utrzęsł nosa. Okazuje się, że babcia w rzeczywistości prowadzi podwójne życie, wikk jest reporterem szukającym sensacji, a drwa, marzy o karierze aktorskiej.

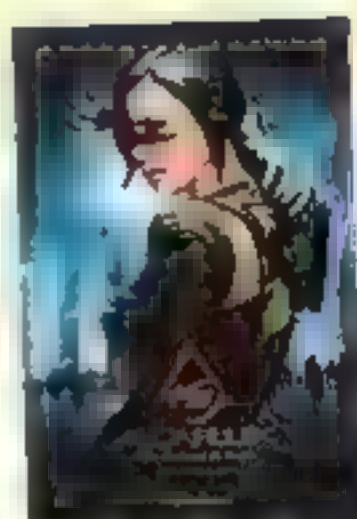


**Film ma być utrzymany w tonie „Shreka” czy „Epoki lodowcowej”:** prześmiewcze dialogi, słapstikowe figle oraz zarty, a do tego kas odzwierciedlający współczesny świat i jego mieszkańców jako żywo przypominający niektórych bohaterów popkultury

Zacna bosń stała się w nowej wersji historią kryminalną i szaloną komedią w jednym. W polskiej wersji bohaterem uczynią głosu znakomici aktorzy, m.in. Jolanta Fraszyńska, Piotr Machalica, Jerzy Kryszak i Adam Ferency. Zapowiada się wyjątkowo udany wieczór w kinie

## Aeon Flux

**S**urrealistyczna-futurystyczny serial anime Petera Chenga stał się inspiracją dla twórców kinowej wersji „Aeon Flux”. Tytułową postać kobiety szpiega odtwarza Charlize Theron, którą znamy choćby z roli w „Adwokacie Diable”.



W roku 2011 ta, emniczo choroba zabija 99% ludność na Ziemi. Ci, którzy ocalałi, łącząc się pod władzą Kongresu Naukowego i budując miasta-państwa pod nazwą Bregna. Miejsce spokoju i dobrobytu niema całkowicie oddzielono od świata zewnętrznego Z czasem ludzie zaczynają znikać...

Aeon Flux, agentka podziemnej organizacji rebeliantów pod nazwą „Monican”, zostaje wysłana przez swojego dowódcę (Frances McDormand) na niebezpieczną misję. Aeon ma zabić jednego z członków Kongresu, Trevora Goodchilda (Marton Csokas)

**Premiera kinowa:** 3 marca 2006  
**Gatunek:** przygodowy/akcja/sci-fi  
**Produkcja:** USA  
**Czas trwania:** 93 min

**Premiera kinowa:** 3 marca 2006  
**Gatunek:** komedia  
**Produkcja:** USA  
**Czas trwania:** 80 min

## Underworld: Evolution

**W**esley Snipes jako Blade: Wieczny łowca powinien czuć się zagrożony. Po raz drugi piękna Selena (Kate Beckinsale) wpląće nas w odwieczną wojnę pomiędzy arystokratycznymi wampirami a zbuntowanymi, pierwotnymi Lykanami. Tym razem cofniesz się do czasów prehistorycznych, poznasz początki wielkiej wojny i największą bitwę w historii dwóch ras.



Echa przeszłości uderzyły w czasy obecne. Selena wraz z towarzyszącym jej Viktorom muszą spróbować zapobiec eskalacji wojny, która zniszczyłaby całą ludzkość. Kto zgodnie, jakimś metodami krwiożerczo bohaterka będzie wprowadzać pokój i szczęście na Ziemi?

Ciekawostka: film pojawił się w kinach w tym samym dniu co w USA, ale z różnicą czasową można było go u nas obejrzeć 8 godzin wcześniej, niż w Stanach Zjednoczonych.

**Premiera kinowa:** 20 stycznia 2006  
**Gatunek:** fantasy/thriller  
**Produkcja:** USA  
**Czas trwania:** 98 min

## 7164 konkurs SMS

Poczuj vibracje

## Saitek Cyborg Evo Force!

Miej go tylko dla siebie!



Wybierz właściwą odpowiedź i pisz esą już dziś

Na jaki kolor świeci Saitek Cyborg Evo Force:

- A. Odcień różowy z fioletowym melażem
- B. Żółta świeci, panie dziejku, żółta!
- C. Na 100% niebiesko błyska

Odpowiedz wpisz według schematu: **CLLLX** gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A B lub C) wysłaj SMS-em pod numer 7164

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto)

Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.

Fundatorem nagrody jest

**Saitek**



# Speed Link Gravity 2.1 System SL-8231

## Solidny zestaw głośnikowy 2.1

**S**peed Link to niemiecka firma, która ma na swoim koncie wiele udanych zestawów głośnikowych. Najnowsza propozycja Speed Link to klasyczna opcja dwóch głośników satelitarnych i subwoofera

**Wizualnie głośniki są bez zarzutu.** Czarne, drewniane obudowy satelitów przysłonięto aluminiowymi maskownicami (nie można ich jednak zdjąć). Wysoka wieża subwoofera może po uruchomieniu zaskoczyć, bo na przednim panelu umieszczono szereg niebieskich diod. **Efekt ten nie jest uciążliwy, ale szkoda, że nie można podświetlenia wyłączyć.** Dobrym rozwiązaniem jest za to umieszczenie na ścianie subwoofera kontroli basu, głośności i wysokich tonów – dostęp do pokręteł jest w miarę wygodny.

**Satelity nie mają uchwytów, które umożliwiłyby powieszenie głośników na ścianie.** Rozczarowuje również za mała długość



przewodów przyłączeniowych. Subwoofer podłącza się do komputera poprzez audio in. To proste rozwiązanie umożliwia współpracę z PC, notebookami oraz innymi urządzeniami audio z wyjściem na słuchawki. Specjalna przejściówka pozwala podłączyć Gravity 2.1 do konsol PS2, Xbox lub GameCube.

**Dwukierunkowe satelity grają czysto i bez zastrzeżeń, subwoofer czytelnie operował na pałecie niskich częstotli-**

INFO	
Producent:	<a href="http://www.speedlink.de/">http://www.speedlink.de/</a>
Dystrybutor w Polsce:	<a href="http://www.mtw.pl/">http://www.mtw.pl/</a>
czarna, drewniana obudowa subwoofera i satelitów • zadowalająca jakość dźwięku (niska częstotliwość pracy głośnika basowego) • magnetyczne osłony zabezpieczające	
krótkie przewody • niemożność wyłączenia niebieskiego podświetlenia • delikatne pokrycie głośności na przewodzie przyłączeniowym • brak możliwości podświetlenia satelitów na ścianie	
cena oryginalna	169,00
Dane techniczne	
• łączna moc: 500 W PMPO	
• długość przewodów: po 210 cm	
• gwarancja: 12 miesięcy	
• panel kontrolny: głośność, bas, tony	
• zakres częstotliwości: 30 Hz - 200 Hz (subwoofer), 170 Hz - 20000 Hz (satelity)	
• rozmiary: subwoofer - 33,7 x 15,4 x 32,5 cm, satelity 17,5 x 9,4 x 12,9 cm	
Rzetelne wykonanie i dobra jakość dźwięku. Drobne wady, które jednak nie obniżają bardzo oceny końcowej	

**wości.** Jako zestaw do wzbogacenia dźwiękowego PC Gravity 2.1 nadaje się idealnie. Z racji krótkich przewodów i braku możliwości rozbudowy nie polecałbym sprzętu Speed Link do systemów kina domowego.

## PTV-750S

TV na piknik!

**T**rak ma w swojej ofercie już dwa przenośne odbiorniki TV. PTV-750S pracuje w trybie 16:9 (panoramicznym), natomiast analogiczny model PTV-550S – w systemie 4:3 (jak większość telewizorów). Przenośne odbiorniki sukcesywnie tanieją, ale aby były naprawdę warte uwagi, musiałyby być wyposażone w pojemne dyski twarde i baterie umożliwiające długą pracę bez konieczności ładowania

Trak PTV-750S nie ma takich rozwiązań. **Telewizarek trzeba podłączyć do sieci elektrycznej lub, poprzez znajdującą się w zestawie wtyczkę, do gniazda zapalniczkowego w samochodzie.** Innej opcji nie ma. Jeśli jednak takie ograniczenia cię nie zniechęcają, mam dobrą wiadomość: pozostałe parametry odbiornika są bardzo dobre

Siedmiocalowy wyświetlacz LCD prezentuje obraz w rozdzielczości 1440 x 234 pikseli. **Wbudowany tuner umożliwia zapamiętanie aż 255 stacji** (pracuje również z pasmami telewizji kablowej). W zestawie znajdują się również słuchawki (szkoda, że tylko douszne). Urządzenie można podłączyć do źródła sygnału wideo (odtwarzacz DVD, kamera itd.). Ciekawą opcją jest możliwość użycia odbiornika jako samochodowego lustro wstecznego

**Jakość obrazu jest bardzo dobra, dźwięk z czterocentymetrowego głośnika nie może być wspaniały, ale na pewno jest wystarczająco wyraźny i czytelny.** Jeśli nie możesz obyć się bez TV nawet w podróży, propozycja Traka jest dla ciebie. Ale tylko jeśli jedziesz samochodem.



INFO	
Producent:	<a href="http://www.trak-polska.pl/">http://www.trak-polska.pl/</a>
Dystrybutor w Polsce:	<a href="http://www.trak-polska.pl/">http://www.trak-polska.pl/</a>
poręczny i lekki (600 g) • świetna jakość obrazu • możliwość zasilania z gniazda zapalniczek (12 V) • statyw do zamontowania lub postawienia odbiornika • zaprogramowana gra: tenis • kalendarz • dołączony pilot	
mocno się rozgrzewa • brak akumulatora uniemożliwiającego od stałego źródła zasilania • mało wygodny do przewożenia	
cena oryginalna	749,00
Dane techniczne	
• wyświetlacz: TFT-LCD 7" (16:9)	
• rozdzielczość: 1440 x 234	
• kompatybilność z systemami: PAL, SECAM, NTSC	
• możliwość odbioru programów TV kablowej: HYPERBAND CATV	
• zapamiętywanie kanałów: do 255 kanałów	
• menu OSD: ekranowe	
• kąt widzenia: 90° w pionie, 115° w poziomie	
• funkcja kalendarza oraz gry	
• dostosowanie ustawień obrazu do pozycji TV	
• opcja efektu lustro wsteczne odbicia obrazu	
• gwarancja: 24 miesiące w systemie door-to-door	
• wymiary: 192 x 120 x 27 mm	
Gadget, który raczej nie przyda się większości z nas. Sam odbiornik TV i to bez akumulatorów to zdecydowanie za mało.	

## WebCam Game Star

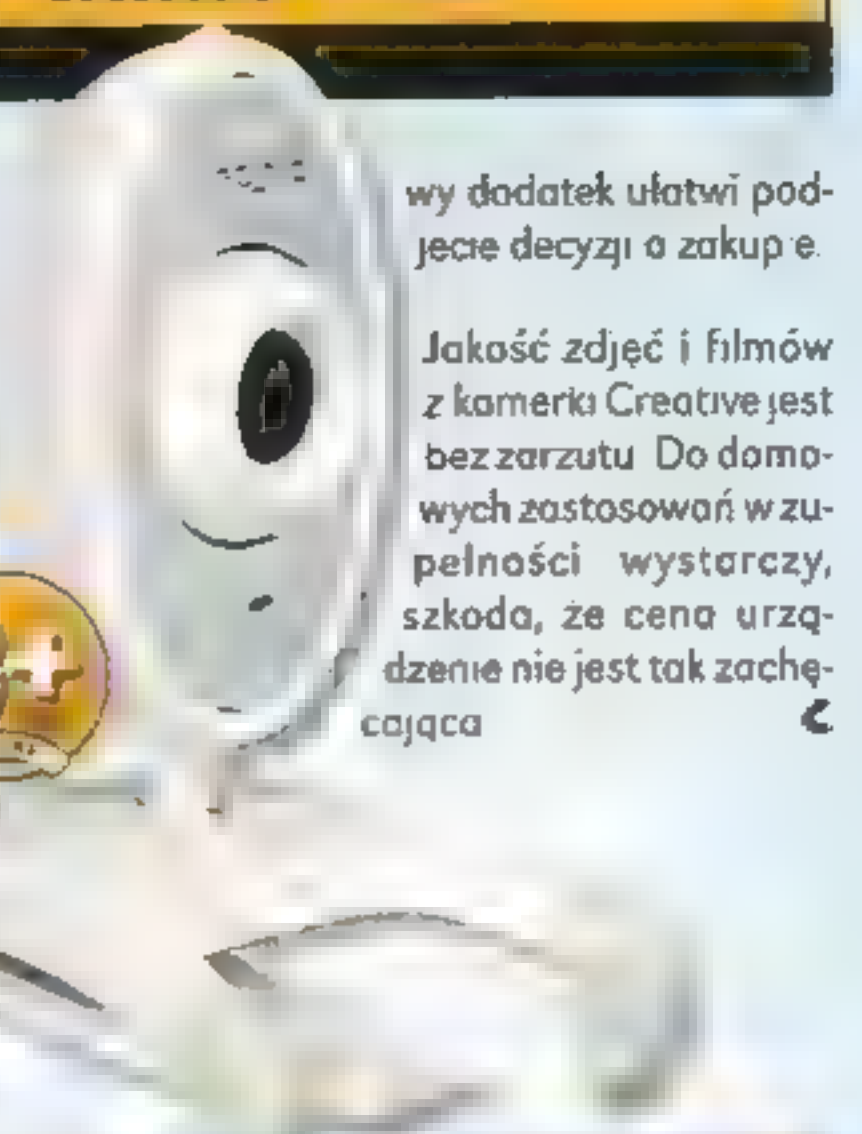
Kamerka pełna ciekawostek

**Z**obrzymiej oferty kamerki internetowej, które w znakomitej większości chociażby się bardzo podobnymi możliwościami technicznymi, ciężko byłoby znaleźć szczególnie godne polecenia. Producent sprzętu też zdaje sobie z tego sprawę, więc oferuje coraz oryginalniejsze dodatki. Nowy model kamerki Creative ma przyciągnąć odbiorców za pomocą dobrego oprogramowania oraz dołączonego zestawu gier komputerowych

WebCam Game Star wykonano z wysoką jakością tworzywa. Oryginalny design, nietypowe, ale praktyczne rozwiązanie mocowania kamery to zdecydowanie plusy urządzenia Creative. **Najciekawsze jednak jest wspomniane oprogramowanie i gry.** Na płycie znajdują się aplikacje: Creative WebCam Center, ArcSoft PhotoImpression, ArcSoft Multimedia E-mail oraz pełny przewodnik użytkownika

Programy umożliwiają m.in. wykonanie interesującego albumu ze zdjęciami (baza ramek, grafik itd.) oraz proste narzędzia edycyjne. Możesz też w łatwy sposób wygenerować zgrabnego, filmowego maila.

**Dołączone gry to proste zręcznościówki, bijatyki i sportówki** (Fish Music, Ghost Wars, Volleyball, K d Karate, Kaleido-Dance, H-O-R-S-E itd.). Nie są to wybitne produkcje – wątpię, aby ktoś kupując kamerę, nimi się w swym wyborze kierował. Być może jednak taki nietypo-



wy dodatek ułatwi podjęcie decyzji o zakupie

**Jakość zdjęć i filmów z kamerki Creative jest bez zarzutu.** Do domowych zastosowań w zupełności wystarczy, szkoda, że cena urządzenia nie jest tak zachęcająca

INFO	
Producent:	<a href="http://www.creative.com/">http://www.creative.com/</a>
Dystrybutor w Polsce:	<a href="http://www.inventivcommunication.pl/">http://www.inventivcommunication.pl/</a>
bardzo wysoka jakość wykonania • przyjemny dla oka wygląd i niewielkie gabaryty • ciekawe wyposażenie kamery • zadowalające parametry techniczne • dobre oprogramowanie	
za mały opór kamery podczas obróty wokół własnej osi (na ruchach teleskopowych) • brak nagrywania w trybie 640 x 480 (tylko zdjęcia)	
cena oryginalna	135,00
Dane techniczne	
• rozdzielczość: 640 x 480 (zdjęcia) i 352 x 288 (film)	
• typ czujnika: CMOS	
• przyłączenie: USB 1.1	
• odświeżanie: 30 klatek na sekundę	
• przycisk Snap Shot	
• mikrofon	
• długość kabla: 1,8 m	
• gwarancja: 24 miesiące	
Prosta kamerka z pokaznym pakietem dopracowanego oprogramowania i bonusem w postaci 10 gier interesujących	





## Wafle albo spaghetti

Witam całą zgredakcję Clicka. Mam kilka pytań:

1. Czy w waszej gazecie mógłby powstać kącik gracz-kucharza były by tam przepisy na rzeczy które można przygotować w czasie ściągania czegoś z neta np: makowe wafle przekładane albo spaghetti

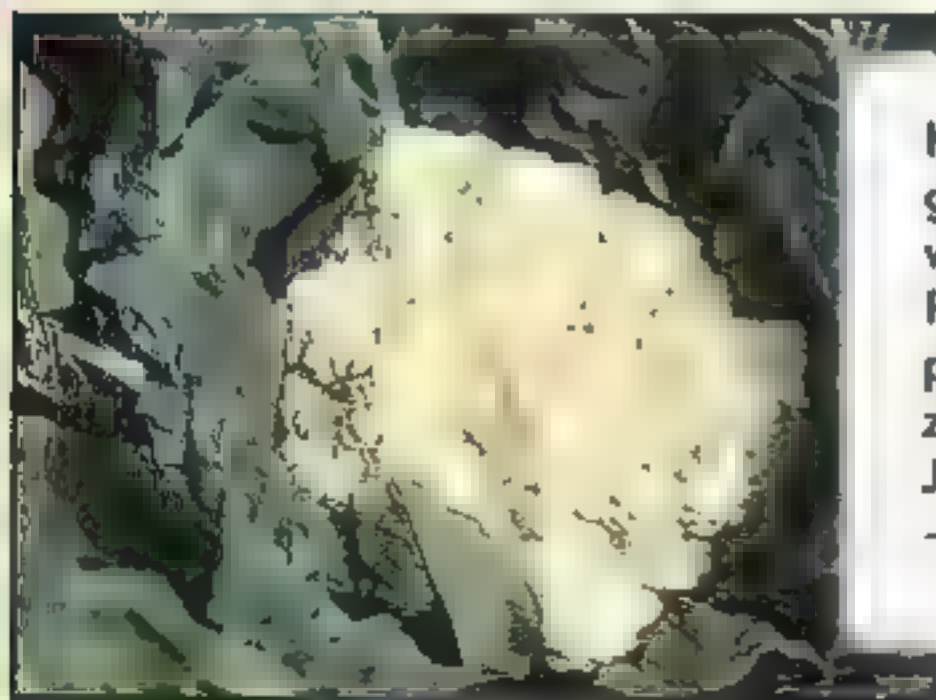
2. Później kącik zmywacza czyli jak umyć klawiaturę po kqbsumbcji.

A z innej wanny (jast to odmiana od zwrotu z innej beczki) Przesyłam wam w emailu piosenkę Żółte tulipany. Proponuję jeszcze żebyście w czasie ferii zimowych urządzili w Zakopanym schronisko dla zbłądzonych graczy.

Prowadźcie dobrze tą gazetę ma ona wielkie znaczenie dla Rzeczpospolitej Ludowej tak jak kiedyś Trybuna Ludu. To były czasy...

Bartek tajemniczy

**CLICK!** Świetny pomysł! Można by poświęcić stronę lub dwie! Na przykład zaprezentować przepis na babkę makaronową z jabłkami albo białą kielbasę w sosie karmelowym (naprawdę są takie specjały). Na początek może coś łatwego: kalafior gotowany!



Kalafior umyć, gotować w osolonej wodzie do miękkości. Podawać na gorąco, polany bułką tartą z tłuszczem! Jak ktoś nie lubi bułki – to normalnie, z chlebem!

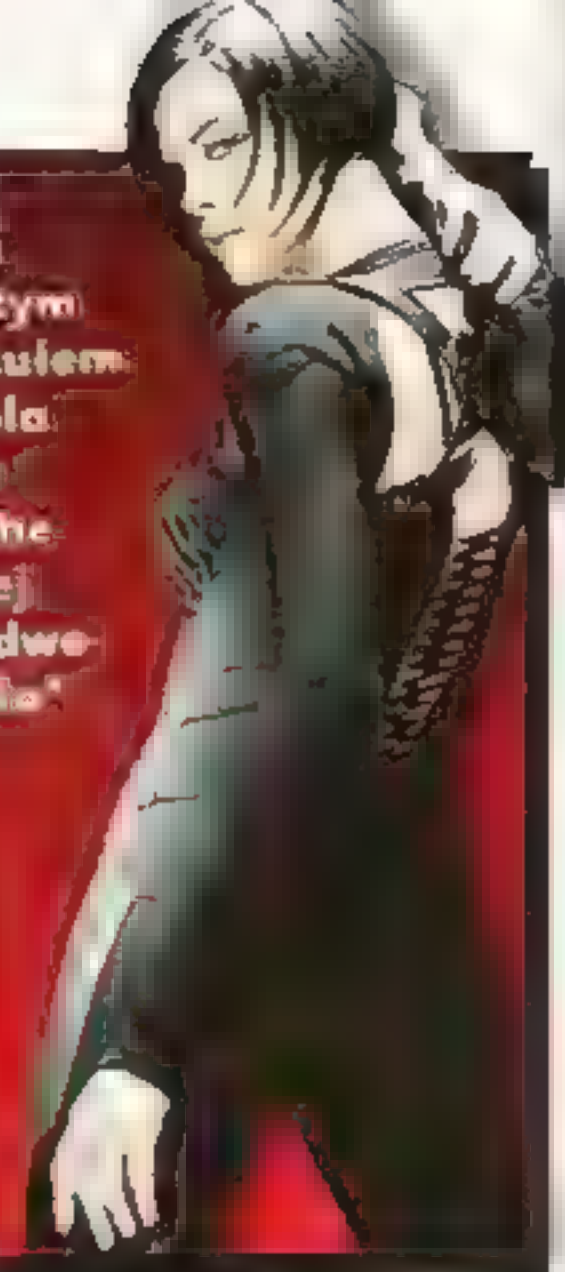
Co do „kqbsumbcji”, myślę, że chodziło ci jednak o inne słowo. Podpowiedź: pierwsza sylaba to „kon”. Jeśli do końca roku uda ci się rozszyfrować hasło, pisz do nas!

A wiesz co? Schronisko dla Zbłąkanych Graczy to przydałoby się w każdym mieście, nie tylko w Zakopanem. Codziennie dostajemy kilkanaście maili od takich zagubionych na różnych levelach graczy. I jeszcze Biuro Rzeczy Nieznalezionych, bo co rusz piszecie o przedmiotach w grach: magicznych laskach, zbrojach, artefaktach, które się przed wami złośliwie kryją.

Herr Odyn

Nagrodę Niebieskiej Skrzynki otrzymuje autor listu Traktor na start.

Aeon Flux, bohaterka filmu pod tym samym tytułem. Główna rola przypada Charlize Theron, znanej m.in. z „Adwokata diabła”.



## Odganiam ptaki

Padalce na dole, na górze pędraki, a ja siedzę z Clickiem i odganiam ptaki. Przygotowałem chyżą fraszkę na powitanie żeby was zachęcić do czytania mojego przeżabawnego listu (nie zwyczajcie na błędy). Chciałem nawiązać do Mścigniewka. Nie powinniście dawać tego babsztyla [Heather – w poprzednim numerze – red.]. Dziecko nie powinno przyzwyczajać się do tego, że chce, to ma. To niewychowawcze! Dasię mu Heather, a później może zażądać plakatu gołej Dody!

Wiagrączowicz

**CLICK!** Ale Heather nie była pięknoscią pierwszej wody, jak się Mścigniewkowi wydawało, i stąd zdjęcie. W celach informacyjno-pedagogicznych. Niestety Doda nie zgodzi się raczej na taki plakat. A nawet jakby się zgodziła, to Naczelnny by schował i sam sobie w ukryciu oglądał. Za tą dał nam Charlize – patrz wyżej...

\*\*\*

## Wiem, jestem draniem

Jak możecie mówić o mojej ukochanej grze Myst, że jest dla lam! A mówienie, że czasem warto w nią zagrać niczego nie wyjaśnia. Sorki, że się spóźniłem bo niedawno przeglądałem gazetę z grudnia u mojego kolesia.

Tym bardziej sorki że zapomniałem ją kupić (wiem, jestem draniem). Proszę o przeprosiny dla wszystkich Myściaków.

319  
Dzisiejsze czasy  
tak zwykłe smieszne...





## TELEFON

Pan z reklamacją!  
(autentyczna, zarejestrowana przez nas rozmowa telefoniczna)

P – Pan z reklamacją  
C – Click

P: Czy pan naprawia płyty?  
C: Jakie płyty?

P: No normalne płyty, okrągłe, bo mi się porysowała.  
C: Porysowała się panu płyta CD?

P: No porysowała i próbowałem polerować pastą, ale nie pomogło, gorzej.

C: Ale skoro Pan sam porysował, to płyty niestety nie naprawiamy. Przede wszystkim jednak, nie naprawiamy, ale wymieniamy.

P: Jak to! Ale ja chciałem obejrzeć ten film!

C: Yyyy... Nie zamieszczamy filmów na płytach. Czy pan mówi o płycie CD z Clicka?

P: No nie, z tej tam XXXX\*, ale znalazłem wasze pudełko, numer telefonu i że naprawiacie!  
C: ROTFL!

\*popularne czasopismo dla gospodyń domowych

## UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

### Droga redakcjo Clicka!

Mam do was wielką prośbę. Dostałem ostatnio komputer. Włączam go dużym przyciskiem znajduje menu Start i włączam Sapera (macie do niego kody?). Aby wylądować komputer wyciągam kabel z gniazdka. Koledzy powiedzieli mi że istnieje inny sposób na wyłączenie komputera. Proszę powiedzcie jak!!

Saper

click! Musisz po prostu poszukać dużego przycisku KONIEC na obudowie. Może być ciężko znaleźć, ale nie poddawaj się! Pozdrawiam i śle kody!



P.S. Pozdrówka ze słonecznej Końskowoli!

Master Myst  
(dla przyjaciół Mysio)

click! Ej, Mysio, miałem zapomnieć ci odpowiedzieć, ale znaj moje dobre serce. Gdybyś czytał ze zrozumieniem, zauważyłbyś, że recenzent dyskutuje z poglądem, iż Myst jest dla lamusów. Mówiąc krótko – uważa, że nie jest. Pozdrawiam obywateli Końskowoli!

### Prawie robi wielką różnicę

W przedprzedostatnim i w przedprzedostatnim numerze napisaliście w rogu gazety „prawie 5 GB grywalności” oraz „prawie 3 GB genialnych dem” a przecież „Prawie robi wielką różnicę”.  
Vojtas

click! Powiem ci krótko: kopytko! PS Przyznasz, że „prawie” brzmi lepiej niż „niecałe”.

### Grube okładki

Mam dla was pomysł by zatamować konkurencję! Otóż moglibyście dać grube okładki no wiecie takie jak w encyklopediach. Pomysł może banalny i śmieszny, ale wyobraźcie sobie miny konkurencji gdy w kioskach pojawia się CLICK! z grubą okładką! Narzeka!

flamingus

click! Wyobrażam sobie... ooo! Widzę oczami wyobraźni tego konkurenta jednego z drugim, jak się tarzają ze śmiechu po podłodze. No bo powiedz, po jaki szczyptorek nam ciężka i gruba okładka? Pancerny Click?

### Traktor na start

Chciałbym poruszyć temat gry Sim Tractor 3.12. Jest to symulator maszyn rolniczych. Gra nie ma dobrej szaty graficznej ale bardzo wciąga, jest bardzo trudne sterowanie maszynami (bardzo dużo przycisków). Czy można by w czasopiśmie umieścić jakiś poradnik do gry lub recenzję?

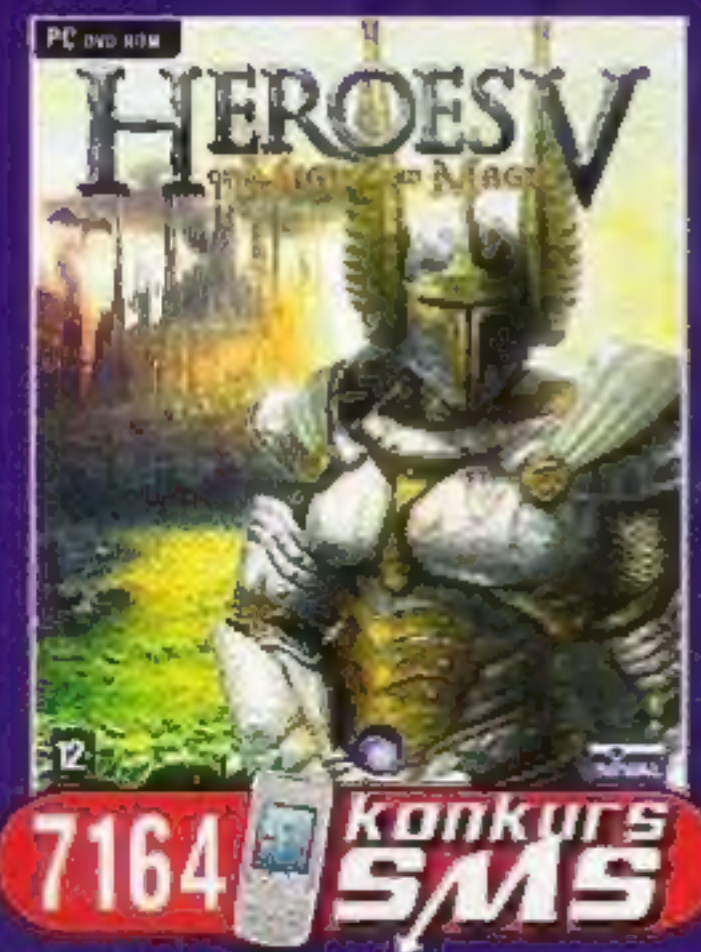
Wierny  
czytelnik K@mil



click! Taaaaak, poradnik... na osiem stron najlepiej. I jeszcze gratis instrukcja do snopowięzarki, lol. A tak na serio, to ściągam czapkę i chylę czoło przed twoim zapalem do tej gry, jednak myślę, że masz niewielu naśladowców i na poradnik nie licz. Ewentualnie maciupka recenzja! Pozdrawiam mimo wszystko i... byle do żniw!

## W oczekiwaniu na Heroes of Might & Magic V

HoM&M V to oczekiwana premiera 2006 roku. Zanim nastąpi, możesz wygrać kultowe części III i IV!



Do wygrania  
5 zestawów

Heroes of Might & Magic III  
i Heroes of Might & Magic IV.



Aby je zdobyć, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Jak popularnie są nazywane kolejne gry z serii Heroes of Might & Magic?

A. Majtersi  
B. Madziki  
C. Hirołsi

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MEX**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na odpowiedź czekamy do 14 marca 2006 roku.

Fundatorem nagród jest CD Projekt.

**CD PROJEKT**

### Zespół redakcyjny:

Tymon Smektała (redaktor „właśnie przyjechałem” naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (zdamy z-a red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (magiczny z-a red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222; Adam Szumilak (korektor korbura-tor).

### Reklamacje płyt CD i DVD:

Jan Janowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

### Dział graficzny:

Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Dziom, Kubo Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszeńska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Olsz, Marcin Troczyk.

### Zarząd:

Przewodniczący: Witold Woźniak.  
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.  
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.  
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski.  
Dyrektor ds. kłopotów: Maria Kardas.

### Adres do korespondencji:

CLICK!  
ul. Sukienice 6  
50-107 Wrocław

### Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1  
04-035 Warszawa

### Dział reklamy

Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektor Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Uljeja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwojkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



### Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

### Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

Wydawnictwo Bauer ostrzega Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowie-

dzialnością sądową. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawa do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:  
www.click.pl  
e-mail: click@click.pl





# Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardzała PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

## 1 Key of Heaven

Pierwsza dostępna w Europie japońska gra RPG wydana na PSP – ufff! Key of Heaven może się podobać, gra zebrałaby wysokie oceny nawet wtedy, gdyby była stworzona z myślą o PlayStation 2. Rewelacyjny jest system walki, który przypomina nieco trójwymiarowe bijatyki typu Dynasty Warriors, ale oparty jest na solidnych regułach, typowych dla gier RPG. Do tego dochodzi ciekawa fabuła i zachwycająca grafika – dialogi postaci przypominają dobre japońskie anime. A wszystko to na przenośnej konsolce...



## 2 Devil Kings

Gra w stylu Dynasty Warriors, stworzona przez ludzi od Devil May Cry. Kombosy liczą tu nawet po 500 uderzeń! Fantastyczna grafika i świetne sekwencje anime między misjami.



## 3 We Love Katamari

Po raz pierwszy w Polsce – kultowa gra o Księciu Całego Kosmosu i toczącej się gigantycznej kuli, do której przykleja się wszystko, co znajdzie się na jej drodze. Szalone i bardzo japońskie!



## 4 Go! Sudoku

PSP potrafi dużo, ale okazuje się, że tak naprawdę niewiele trzeba, by powstała gra, od której nie sposób się oderwać. Papierowa łamigłówka Sudoku w wersji na PSP uzależnia jak mało która gra! To ostrzeżenie!



## 5 Buzz! Muzyczny Quiz

W głowie się nie mieści, że ta prosta produkcja tak wciąga. A wszystko dzięki genialnym kontrolerom (dodawany bezpłatnie do gry), dzięki którym czujesz się tak, jakbyś rzeczywiście brał udział w muzycznym teleturnieju.



# Warto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.



W tym numerze wybraliśmy stronę wyjątkową. Nazywa się całkiem niepozornie – **c64s.com** – a pozwala na zabawę online kilkudziesięcioma klasycznymi grami z osmiobitowego, kultowego komputera Commodore C-64. Znajdziesz tu takie tytuły jak Blue Max, Paperboy, Giana Sisters czy Spy vs. Spy, a poza tym moc innych produkcji. Warto zajrzeć!

## Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.

### Midwinter & Midwinter 2

Takiej produkcji przed Midwinterem nie było – to gra akcji, w której masz całkowitą swobodę ruchu, a twoje działania wpływają na polityczną sytuację w kraju wzorowanym na gorzyściej Szwajcarii (część pierwsza) i archipelagu tropikalnych wysp (to w dwójce). Innymi słowy – takie wojskowe GTA. Nowa wersja tej gry byłaby murem hitem!



# GRA-tis

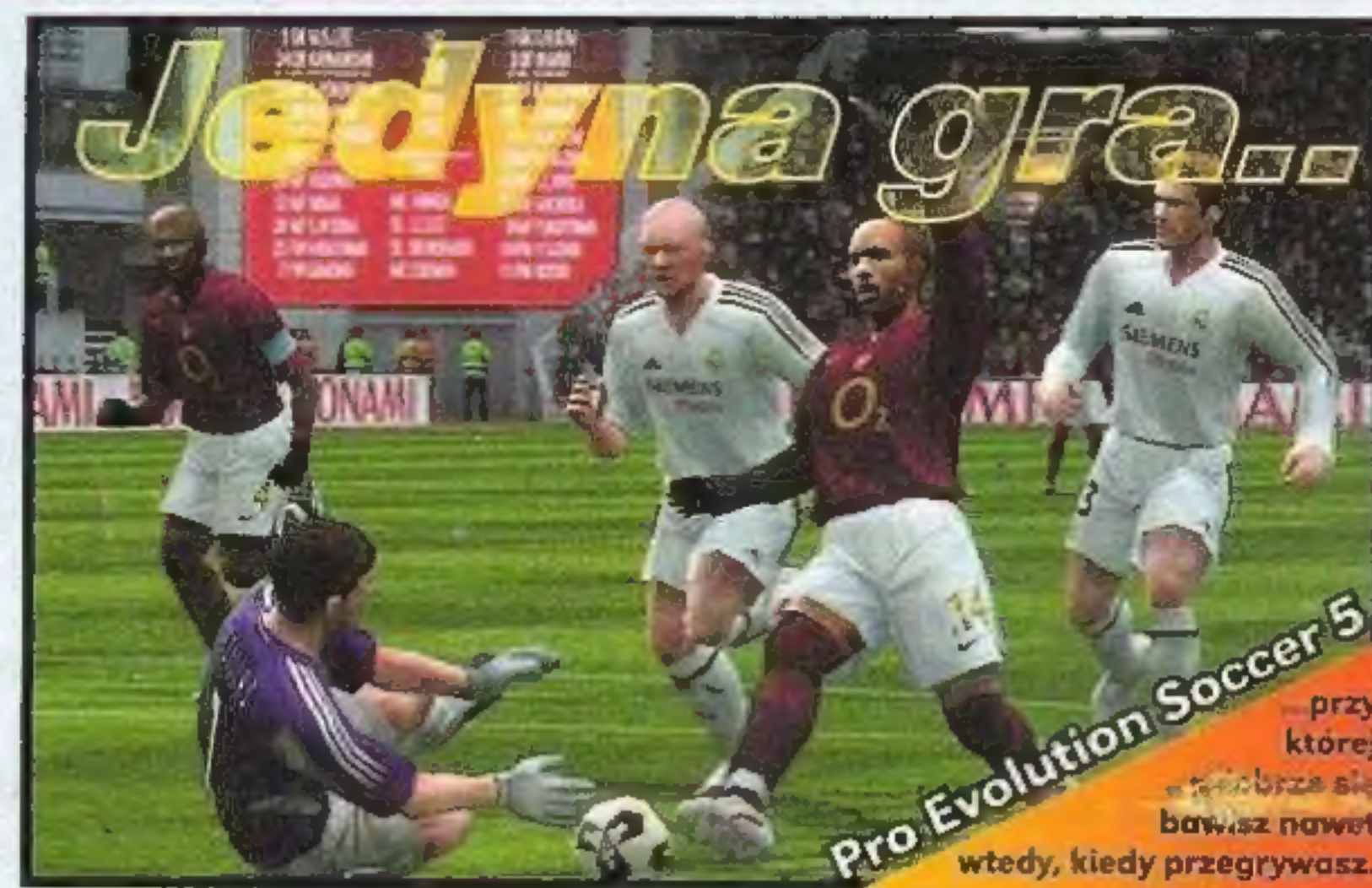
Grać można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze!



### WarRock

Darmowy konkurent Battlefield 2, świetny sieciowy shooter przedstawiający współczesne pole walki. Mówiąc szczerze, kiedy trafiliśmy na tę produkcję, zaczęliśmy się zastanawiać... Po co wydawać na BF2 aż 149 złotych?

Do ściągnięcia ze strony: <http://www.warrock.net/> [184 MB]



# DO WYGRANIA 8 ZESTAWÓW:



**bluza + torba**

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto wcielił się w rolę tytułową w filmie Aeon Flux?

- A) Małgorzata Kożuchowska
- B) Agata Buzek
- C) Charlize Theron

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.AEX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 marca 2006 r.





**Dajesz 2 i muza gra!**

**TAPETY 72555**

Tapety dostępne na wszystkie telefony z kolorowym wyświetlaczem i obsługujące WAP



**mobista.pl**  
www.mobista.pl wap.mobista.pl

**POLI MONO REAL**  
**72555 2,44 z VAT**

MEGA HITY	POLI	MONO	REAL
"Bang Up"	ZHP639P0	ZHP3012N1	ZHP102U0
"My Ramps"	ZHP529P0	ZHP2012N3	ZHP092U0
"Al No Corrida"	ZHP489P0	ZHP5012N0	ZHP122U0
"XYZ"	ZHP579P0	ZHP2912N8	ZHP112U0
"Nlech mówię, że to nie jest miłość"	ZHP129P0	ZHP2812N7	ZHP072U0
"Ten czas" Verba	ZHP439P0	ZHP3012N2	ZHP091U0
"Ass Up"	ZHP479P0	ZHP2812N6	ZHP082U0
"What's In It For Me?"	ZHP489P0	ZHP2812N5	ZHP081U0
"Azel F"	ZHP443P0	ZHP2712N8	ZHP061U0
"La Comisa Negra"	ZHP699P0	ZHP3312N9	
"Schrei"	ZHP899P0	ZHP5212N9	
"2 bajki"	ZHP979P0	ZHP5412N0	
"Durch den Monsun"	ZHP659P0	ZHP5112N8	
"Una Tiss Una Tiss Una Tiss"	ZHP609P0	ZHP5112N9	
"Trey Boy"	ZHP799P0	ZHP5212N9	
"Kysse"	ZHP689P0	ZHP5212N1	
"When I'm Gone"	ZHP599P0	ZHP5112N5	
"Push the Button"	ZHP799P0	ZHP5112N6	
"Big City Life"	ZHP609P0		
"I Don't Care"	ZHP599P0	ZHP2912N6	
"Tripping"	ZHP599P0	ZHP2912N7	
"Życie jak poemat"	ZHP599P0	ZHP2912N9	
"Chin Chin Chin"	ZHP439P0	ZHP2112N9	ZHP191U0
"Don't Cha"	ZHP528P0	ZHP2212N0	ZHP181U0
"From Zero To Hero"	ZHP206P0	ZHP1012N4	ZHP171U0
"Now and Me"	ZHP958P0	ZHP2512N1	ZHP591U0
"You Are Love & Bad News"	ZHP288P0	ZHP2312N2	ZHP101U0
"All About Us"	ZHP699P0	ZHP2212N9	ZHP151U0
"Znak pokoju"	ZHP438P0	ZHP2212N4	ZHP061U0
"Mama Mia"	ZHP380P0	ZHP2212N1	ZHP081U0
"Polly Dance"	ZHP178P0	ZHP2012N9	ZHP970U0
"Put Your Hands Up in the Air"	ZHP218P0	ZHP2012N6	ZHP950U0
"Wylgniem śmiało ciasto"	ZHP598P0	ZHP2212N5	ZHP051U0
"That's a Feeling"	ZHP967P0	ZHP1912N2	ZHP960U0



ASFAIT RECORDS	POLI	MONO	REAL
"Wiele dróg"	P0E	ZHP909P0	ZHP312N0
"Nie potrafisz gwizdać"	P0E	ZHP919P0	ZHP3312N1
"Telefony"	Fisz	ZHP929P0	ZHP3312N2
"Kryminalny Blues"	Fisz Envee	ZHP939P0	ZHP3312N3
"Jedziol"	Fisz Envee	ZHP949P0	ZHP3312N4
"Dom Ci przeżył"	Emoda i Sokół	ZHP959P0	ZHP3312N5
"Kochana Polska"	O.S.T.R.	ZHP013P0	ZHP3312N6
"Kombi"	O.S.T.R.	ZHP077P0	ZHP3312N7
"Złoty Hiphop"	O.S.T.R.	ZHP326P0	ZHP3312N8

HIP-HOP UMC	POLI	MONO	REAL
"Pamiętasz"	Verba	ZHP976P0	ZHP1212N2
"Kocham"	Kaczy feat Mezo	ZHP958P0	ZHP2412N0
"Przytępił"	Donlu	ZHP156P0	ZHP0512N3
"Suzuki"	Asceloholix	ZHP972P0	ZHP9002N7
"Jak zapomnieć"	Jeden Osiera I	ZHP992P0	ZHP9002N8
"Rendez Vous"	Libor Donlu Kombi	ZHP988P0	ZHP2412N5
"Stochaj skarbie"	Verba	ZHP069P0	ZHP2412N7
"Ten czas"	Verba	ZHP439P0	ZHP3012N2
"Uciekaj"	Donlu feat. Pięć Dwa Dębicki	ZHP007P0	ZHP1212N5
"Woznie"	Mezo & Tabb	ZHP079P0	ZHP2512N8
"Zapiekuj się mną"	Verba	ZHP529P0	ZHP2812N5

HIP-HOP WIELKIE JOE	POLI	MONO	REAL
"Baku Baku polega"	WSZ & CNE	ZHP169P0	ZHP2612N9
"Jeszcze raz"	WSZ & CNE	ZHP199P0	ZHP2612N2
"Gangsterka"	WSZ & CNE	ZHP219P0	ZHP2612N4
"Drewnianej maty rock"	Don Goralesko	ZHP279P0	ZHP2712N0

HIP-HOP PROSTO	POLI	MONO	REAL
"Witam was w rZPzywistości"	WVO	ZHP359P0	ZHP2712N5
"Nie bój się zmienny na lepsze"	WVO	ZHP379P0	ZHP2712N9
"Moje wszystko"	WVO	ZHP389P0	ZHP2812N0
"Minorum Gentium"	WVO	ZHP399P0	ZHP2812N1
"Damy radę"	WVO	ZHP419P0	ZHP2812N3
"Sen"	WVO	ZHP449P0	ZHP4722N4
"To jest to"	Hemp Gro	ZHP449P0	ZHP2912N0
"Samci swoi"	Hemp Gro	ZHP469P0	ZHP2912N1
"Życie Warszawy"	Hemp Gro	ZHP469P0	ZHP2912N2

HIP-HOP PEJA	POLI	MONO	REAL
"Co Ci boli?"	Peja	ZHP826P0	ZHP3212N2
"Dobry zagłody"	Peja	ZHP849P0	ZHP3212N3
"Głucha noc"	Peja	ZHP849P0	ZHP3212N4
"Świeckie życie"	Peja	ZHP849P0	ZHP3212N5
"Mój rap, moja rZPzywistość"	Peja	ZHP849P0	ZHP3212N6
"Reprezentuję białe"	Peja	ZHP849P0	ZHP3212N7
"Wiosny wiatr"	Peja	ZHP849P0	ZHP3212N8

Wszystkie dane są podane w formie orientacyjnej. Aby potwierdzić wysyłkę SMS pod numer 72555 w treści wpisać kod wybranych dzwonek, ZHP155P0. DZWIĘKI ZWIĘK (MONO) Wysyłaj SMS-em kod pod nr 72555. \*Nakle - podaj kod z tabeli, np. ZHP012N2. (Sory)Ericsson - (Hity) ZHP12N2 w kodzie z tabeli zamień na ZE np. ZHP012N2. \*Stemans - (Hity) ZHP12N2 w kodzie z tabeli zamień na ZE np. ZHP012N2. \*Stemans - (Hity) ZHP12N2 w kodzie z tabeli zamień na ZE np. ZHP012N2.

ABY POBRAC DZWIĘKI POLI/TAPETE/GRE WYŚLIJ SMS NA NUMER PODANY OBOK KATEGORII A W TREŚCI WPISZ KOD DZWIĘK POLI/TAPETE/GRE INNEJ OSOBY TO W TREŚCI WPISZ KOD DZWIĘK POLI/TAPETE/GRE POCZĄTKI I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP ZHP002T3 50X500000). PO WYSŁANIU SMSA OTRZYMAJĄ ZAKŁADKĘ WAP DZIĘKI KTOREJ POBIERZĄ DZWIĘKI POLI/TAPETE/GRE. UWAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNIE TELEFON. ABY POBRAC GRAFIKI/DZWIĘKI MONO - PATRZ INSTRUKCJA PRZY DZWIĘKACH I GRAFIKACH. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ LOGO/GRAFIKI/DZWIĘKI MONO INNEJ OSOBY TO W TREŚCI WPISZ KOD GRAFIKI/DZWIĘK MONO POCZĄTKI I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP ZHP2012N9 50X500000). Koszt SMS-a na numer 72555 to 2zł netto (2,44 z VAT) na 7555 (a 5zł (6,10 z VAT) Usługa dostępna w sieciach: ORANGE, ERA, PLUS GSM, HEYAN, SAMI SWOI W RAZIE PROBLEMÓW WEJDO NA WWW.POMOC.MOBISTA.PL UWAGA! MUSISZ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNIE TELEFON.

**2 ZETA za super tapetę!**

Zapraszamy do Poloneza

ZHP105T3 ZHP345T3 ZHP685T3 ZHP175T9 ZHP786T4 ZHP370T9 ZHP115T3 ZHP669T3 ZHP998T0

ZHP408T9 ZHP515T3 ZHP205T3 ZHP857T3 ZHP256T3 ZHP134T0 ZHP054T9 ZHP481T9 ZHP305T3 ZHP045T3

ZHP398T1 ZHP031T4 ZHP839T3 ZHP776T4 ZHP055T3 ZHP647T3 ZHP063T4 ZHP545T3 ZHP685T3 ZHP387T3 ZHP112T4

**GRY JAVA 7555**

hip. dla gry RAYMAN 3 wysyłaj SMS z kodem RAY26 na numer 7555 6,10 z VAT

**Mega hiciory za 5 zeta!**

**RAIN26**  
M2 M3 M4 M5 M6 M7 M8 M9 M10 M11 M12 M13 M14 M15 M16 M17 M18 M19 M20 M21 M22 M23 M24 M25 M26 M27 M28 M29 M30 M31 M32 M33 M34 M35 M36 M37 M38 M39 M40 M41 M42 M43 M44 M45 M46 M47 M48 M49 M50 M51 M52 M53 M54 M55 M56 M57 M58 M59 M60 M61 M62 M63 M64 M65 M66 M67 M68 M69 M70 M71 M72 M73 M74 M75 M76 M77 M78 M79 M80 M81 M82 M83 M84 M85 M86 M87 M88 M89 M90 M91 M92 M93 M94 M95 M96 M97 M98 M99 M100 M101 M102 M103 M104 M105 M106 M107 M108 M109 M110 M111 M112 M113 M114 M115 M116 M117 M118 M119 M120 M121 M122 M123 M124 M125 M126 M127 M128 M129 M130 M131 M132 M133 M134 M135 M136 M137 M138 M139 M140 M141 M142 M143 M144 M145 M146 M147 M148 M149 M150 M151 M152 M153 M154 M155 M156 M157 M158 M159 M160 M161 M162 M163 M164 M165 M166 M167 M168 M169 M170 M171 M172 M173 M174 M175 M176 M177 M178 M179 M180 M181 M182 M183 M184 M185 M186 M187 M188 M189 M190 M191 M192 M193 M194 M195 M196 M197 M198 M199 M200 M201 M202 M203 M204 M205 M206 M207 M208 M209 M210 M211 M212 M213 M214 M215 M216 M217 M218 M219 M220 M221 M222 M223 M224 M225 M226 M227 M228 M229 M230 M231 M232 M233 M234 M235 M236 M237 M238 M239 M240 M241 M242 M243 M244 M245 M246 M247 M248 M249 M250 M251 M252 M253 M254 M255 M256 M257 M258 M259 M260 M261 M262 M263 M264 M265 M266 M267 M268 M269 M270 M271 M272 M273 M274 M275 M276 M277 M278 M279 M280 M281 M282 M283 M284 M285 M286 M287 M288 M289 M290 M291 M292 M293 M294 M295 M296 M297 M298 M299 M300 M301 M302 M303 M304 M305 M306 M307 M308 M309 M310 M311 M312 M313 M314 M315 M316 M317 M318 M319 M320 M321 M322 M323 M324 M325 M326 M327 M328 M329 M330 M331 M332 M333 M334 M335 M336 M337 M338 M339 M340 M341 M342 M343 M344 M345 M346 M347 M348 M349 M350 M351 M352 M353 M354 M355 M356 M357 M358 M359 M360 M361 M362 M363 M364 M365 M366 M367 M368 M369 M370 M371 M372 M373 M374 M375 M376 M377 M378 M379 M380 M381 M382 M383 M384 M385 M386 M387 M388 M389 M390 M391 M392 M393 M394 M395 M396 M397 M398 M399 M400 M401 M402 M403 M404 M405 M406 M407 M408 M409 M410 M411 M412 M413 M414 M415 M416 M417 M418 M419 M420 M421 M422 M423 M424 M425 M426 M427 M428 M429 M430 M431 M432 M433 M434 M435 M436 M437 M438 M439 M440 M441 M442 M443 M444 M445 M446 M447 M448 M449 M450 M451 M452 M453 M454 M455 M456 M457 M458 M459 M460 M461 M462 M463 M464 M465 M466 M467 M468 M469 M470 M471 M472 M473 M474 M475 M476 M477 M478 M479 M480 M481 M482 M483 M484 M485 M486 M487 M488 M489 M490 M491 M492 M493 M494 M495 M496 M497 M498 M499 M500 M501 M502 M503 M504 M505 M506 M507 M508 M509 M510 M511 M512 M513 M514 M515 M516 M517 M518 M519 M520 M521 M522 M523 M524 M525 M526 M527 M528 M529 M530 M531 M532 M533 M534 M535 M536 M537 M538 M539 M540 M541 M542 M543 M544 M545 M546 M547 M548 M549 M550 M551 M552 M553 M554 M555 M556 M557 M558 M559 M560 M561 M562 M563 M564 M565 M566 M567 M568 M569 M570 M571 M572 M573 M574 M575 M576 M577 M578 M579 M580 M581 M582 M583 M584 M585 M586 M587 M588 M589 M590 M591 M592 M593 M594 M595 M596 M597 M598 M599 M600 M601 M602 M603 M604 M605 M606 M607 M608 M609 M610 M611 M612 M613 M614 M615 M616 M617 M618 M619 M620 M621 M622 M623 M624 M625 M626 M627 M628 M629 M630 M631 M632 M633 M634 M635 M636 M637 M638 M639 M640 M641 M642 M643 M644 M645 M646 M647 M648 M649 M650 M651 M652 M653 M654 M655 M656 M657 M658 M659 M660 M661 M662 M663 M664 M665 M666 M667 M668 M669 M670 M671 M672 M673 M674 M675 M676 M677 M678 M679 M680 M681 M682 M683 M684 M685 M686 M687 M688 M689 M690 M691 M692 M693 M694 M695 M696 M697 M698 M699 M700 M701 M702 M703 M704 M705 M706 M707 M708 M709 M710 M711 M712 M713 M714 M715 M716 M717 M718 M719 M720 M721 M722 M723 M724 M725 M726 M727 M728 M729 M730 M731 M732 M733 M734 M735 M736 M737 M738 M739 M740 M741 M742 M743 M744 M745 M746 M747 M748 M749 M750 M751 M752 M753 M754 M755 M756 M757 M758 M759 M760 M761 M762 M763 M764 M765 M766 M767 M768 M769 M770 M771 M772 M773 M774 M775 M776 M777 M778 M779 M780 M781 M782 M783 M784 M785 M786 M787 M788 M789 M790 M791 M792 M793 M794 M795 M796 M797 M798 M799 M800 M801 M802 M803 M804 M805 M806 M807 M808 M809 M810 M811 M812 M813 M814 M815 M816 M817 M818 M819 M820 M821 M822 M823 M824 M825 M826 M827 M828 M829 M830 M831 M832 M833 M834 M835 M836 M837 M838 M839 M840 M841 M842 M843 M844 M845 M846 M847 M848 M849 M850 M851 M852 M853 M854 M855 M856 M857 M858 M859 M860 M861 M862 M863 M864 M865 M866 M867 M868 M869 M870 M871 M872 M873 M874 M875 M876 M877 M878 M879 M880 M881 M882 M883 M884 M885 M886 M887 M888 M889 M890 M891 M892 M893 M894 M895 M896 M897 M898 M899 M900 M901 M902 M903 M904 M905 M906 M907 M908 M909 M910 M911 M912 M913 M914 M915 M916 M917 M918 M919 M920 M921 M922 M923 M924 M925 M926 M927 M928 M929 M930 M931 M932 M933 M934 M935 M936 M937 M938 M939 M940 M941 M942 M943 M944 M945 M946 M947 M948 M949 M950 M951 M952 M953 M954 M955 M956 M957 M958 M959 M960 M961 M962 M963 M964 M965 M966 M967 M968 M969 M970 M971 M972 M973 M974 M975 M976 M977 M978 M979 M980 M981 M982 M983 M984 M985 M986 M987 M988 M989 M990 M991 M992 M993 M994 M995 M996 M997 M998 M999 M1000 M1001 M1002 M1003 M1004 M1005 M1006 M1007 M1008 M1009 M1010 M1011 M1012 M1013 M1014 M1015 M1016 M1017 M1018 M1019 M1020 M1021 M1022 M1023 M1024 M1025 M1026 M1027 M1028 M1029 M1030 M1031 M1032 M1033 M1034 M1035 M1036 M1037 M1038 M1039 M1040 M1041 M1042 M1043 M1044 M1045 M1046 M1047 M1048 M1049 M1050 M1051 M1052 M1053 M1054 M1055 M1056 M1057 M1058 M1059 M1060 M1061 M1062 M1063 M1064 M1065 M1066 M1067 M1068 M1069 M1070 M1071 M1072 M1073 M1074 M1075 M1076 M1077 M1078 M1079 M1080 M1081 M1082 M1083 M1084 M1085 M1086 M1087 M1088 M1089 M1090 M1091 M1092 M1093 M1094 M1095 M1096 M1097 M1098 M1099 M1100 M1101 M1102 M1103 M1104 M1105 M1106 M1107 M1108 M1109 M1110 M1111 M1112 M1113 M1114 M1115 M1116 M1117 M1118 M1119 M1120 M1121 M1122 M1123 M1124 M1125 M1126 M1127 M1128 M1129 M1130 M1131 M1132 M1133 M1134 M1135 M1136 M1137 M1138 M1139 M1140 M1141 M1142 M1143 M1144 M1145 M1146 M1147 M1148 M1149 M1150 M1151 M1152 M1153 M1154 M1155 M1156 M1157 M1158 M1159 M1160 M1161 M1162 M1163 M1164 M1165 M1166 M1167 M1168 M1169 M1170 M1171 M1172 M1173 M1174 M1175 M1176 M1177 M1178 M1179 M1180 M1181 M1182 M1183 M1184 M1185 M1186 M1187 M1188 M1189 M1190 M1191 M1192 M1193 M1194 M1195 M1196 M1197 M1198 M1199 M1200 M1201 M1202 M1203 M1204 M1205 M1206 M1207 M1208 M1209 M1210 M1211 M1212 M1213 M1214 M1215 M1216 M1217 M1218 M1219 M1220 M1221 M1222 M1223 M1224 M1225 M1226 M1227 M1228 M1229 M1230 M1231 M1232 M1233 M1234 M1235 M1236 M1237 M1238 M1239 M1240 M1241 M1242 M1243 M1244 M1245 M1246 M1247 M1248 M1249 M1250 M1251 M1252 M1253 M1254 M1255 M1256 M1257 M1258 M1259 M1260 M1261 M1262 M1263 M1264 M1265 M1266 M1267 M1268 M1269 M1270 M1271 M1272 M1273 M1274 M1275 M1276 M1277 M1278 M1279 M1280 M1281 M1282 M1283 M1284 M1285 M1286 M1287 M1288 M1289 M1290 M1291 M1292 M1293 M1294 M1295 M1296 M1297 M1298 M1299 M1300 M1301 M1302 M1303 M1304 M1305 M1306 M1307 M1308 M1309 M1310 M1311 M1312 M1313 M1314 M1315 M1316 M1317 M1318 M1319 M1320 M1321 M1322 M1323 M1324 M1325 M1326 M1327 M1328 M1329 M1330 M1331 M1332 M1333 M1334 M1335 M1336 M1337 M1338 M1339 M1340 M1341 M1342 M1343 M1344 M1345 M1346 M1347 M1348 M1349 M1350 M1351 M1352 M1353 M1354 M1355 M1356 M1357 M1358 M1359 M1360 M1361 M1362 M1363 M1364 M1365 M1366 M1367 M1368 M1369 M1370 M1371 M1372 M1373 M1374 M1375 M1376 M1377 M1378 M1379 M1380 M1381 M1382 M1383 M1384 M1385 M1386 M1387 M1388 M1389 M1390 M1391 M1392 M1393 M1394 M1395 M1396 M1397 M1398 M1399 M1400 M1401 M1402 M1403 M1404 M1405 M1406 M1407 M1408 M1409 M1410 M1411 M1412 M1413 M1414 M1415 M1416 M1417 M1418 M1419 M1420 M1421 M1422 M1423 M1424 M1425 M1426 M1427 M1428 M1429 M1430 M1431 M1432 M1433 M1434 M1435 M1436 M1437 M1438 M1439 M1440 M1441 M1442 M1443 M1444 M1445 M1446 M1447 M1448 M1449 M1450 M1451 M1452 M1453 M1454 M1455 M1456 M1457 M1458 M1459 M1460 M1461 M1462 M1463 M1464 M1465 M1466 M1467 M1468 M1469 M1470 M1471 M1472 M1473 M1474 M1475 M1476 M1477 M1478 M1479 M1480 M1481 M1482 M1483 M1484 M1485 M1486 M1487 M1488 M1489 M1490 M1491 M1492 M1493 M1494 M1495 M1496 M1497 M1498 M1499 M1500 M1501 M1502 M1503 M1504 M1505 M1506 M1507 M1508 M1509 M1510 M1511 M1512 M1513 M1514 M1515 M1516 M1517 M1518 M1519 M1520 M1521 M1522 M1523 M1524 M1525 M1526 M1527 M1528 M1529 M1530 M1531 M1532 M1533 M1534 M1535 M1536 M1537 M1538 M1539 M1540 M1541 M1542 M1543 M1544 M1545 M1546 M1547 M1548 M1549 M1550 M1551 M1552 M1553 M1554 M1555 M1556 M1557 M1558 M1559 M1560 M1561 M1562 M1563 M1564 M1565 M1566 M1567 M1568 M1569 M1570 M1571 M1572 M1573 M1574 M1575 M1576 M1577 M1578 M1579 M1580 M1581 M1582 M1583 M1584 M1585 M1586 M1587 M1588 M1589 M1590 M1591 M1592 M1593 M1594 M1595 M1596 M1597 M1598 M1599 M1600 M1601 M1602 M1603 M1604 M1605 M1606 M1607 M1608 M1609 M1610 M1611 M1612 M1613 M1614 M1615 M1616 M1617 M



# KUMPLE Z ODDZIAŁU SĄ GOTOWI A TY?

ZA CHWILĘ WEZMIESZ UDZIAŁ  
W WIELKICH AKCJACH

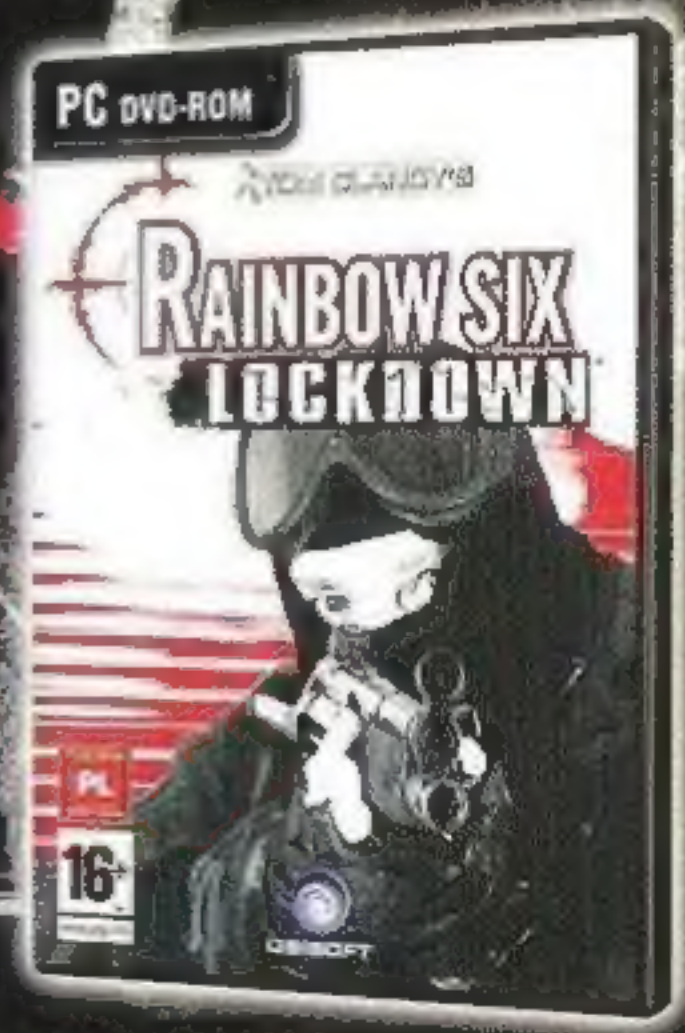
Z TWOIMI NAJBLIŻSZYMI KUMPLAMI Z ODDZIAŁU. BĘDZIESZ MIAŁ OKAZJĘ ODSTRZELIĆ

PARĘ TERRORYSTYCZNYCH GŁÓW! UŻYWAJ ZRÓŻNICOWANEGO SPRZĘTU BOJOWEGO\*

I NOKTOWIZORA, ABY PODEJRZEĆ RUCHY PRZECIWNIKA W CIEMNOŚCIACH. NA KONIEC JEDNA RADA:

JEŻELI CHCESZ PRZEŻYĆ, CZĘSTO OGLĄDAJ SIĘ ZA SIEBIĘ I WSPÓŁPRACUJ Z RESZTĄ CHŁOPAKÓW!

ODMASZEROWAĆ!



Już wkrótce w sprzedaży

[www.rainbowsixgame.com](http://www.rainbowsixgame.com)



TOM CLANCY'S

# RAINBOW SIX LOCKDOWN



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU  
[www.sklep.cenega.pl](http://www.sklep.cenega.pl)

99.90  
PLN



© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.